

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI MENGKAFANI
JENAZAH MATA PELAJARAN PAI KELAS XI
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH***

Diajukan Untuk Melengkapi dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

NORSI NATI RAHMAN

NIM. 110 111 1587

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
TAHUN 1438 H/2016 M**

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI
MENGKAFANI JENAZAH MATA PELAJARAN PAI
KELAS XI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
PROFESIONAL CS 6**

NAMA : **NORSI NATI RAHMAN**

NIM : **110 111 1587**

FAKULTAS : **TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

JURUSAN : **TARBIYAH**

PRODI : **PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

JENJANG : **STRATA SATU (S-1)**


Palangka Raya, 18 Oktober 2016

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. H. Mazrur, M.Pd
NIP. 19620608 198903 1003

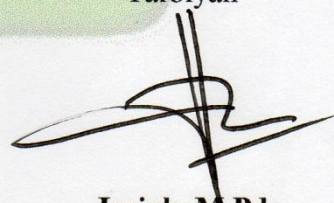

H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd
NIP. 19850606 201101 0116

Mengetahui :

Wakil Dekan
Bidang Akademik

Ketua Jurusan
Tarbiyah


Dra. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 19671003 199303 2 001


Jasiah, M.Pd
NIP. 19680912 199803 2 002

NOTA DINAS

Hal : **Mohon Diuji Skripsi**
Saudari Norsri Nati Rahman

Palangka Raya, 18 Oktober 2016

Kepada

Yth. **Ketua Jurusan Tarbiyah**
FTIK IAIN Palangka Raya

Di -

Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa Skripsi Saudara:

Nama : **NORSI NATI RAHMAN**

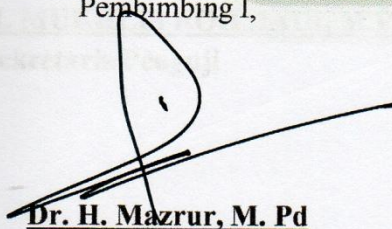
NIM : **1101111587**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI MENGKAFANI
JENAZAH MATA PELAJARAN PAI KELAS XI
MENGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS 6**

Sudah dapat dimunaqasahkan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.


Wassalamu'alaikum Wr Wb.

Pembimbing I,



Dr. H. Mazrur, M. Pd
NIP. 19620608 198903 1003

Pembimbing II,



H. Mukhlis Rohmadi, M. Pd
NIP. 19850606 201101 0116

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI MENGKAFANI JENAZAH MATA PELAJARAN PAI KELAS XI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS 6** Oleh **NORSI NATI RAHMAN NIM 1101111587** telah dimunaqasyahkan pada Tim munaqasyah Skripsi FTIK Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 02 November 2016
02 Shafar 1438

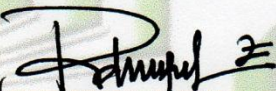
Yang dinyatakan telah **LULUS**

Palangka Raya, 02 November 2016

Tim Penguji:

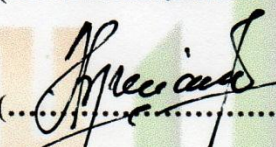
1. **Dra. Hj. RODHATUL JENNAH, M.Pd**

KetuaSidang/Penguji

(.....)

2. **GITO SUPRIADI, M.Pd**

Anggota/Penguji I

(.....)

3. **Dr. H. MAZRUR, M.Pd**

Anggota/Penguji II

(.....)

4. **H. MUKHLIS ROHMADI, M.Pd**

Sekretaris/Penguji

(.....)

Dekan Fakultas Tarbiyah
Dan Ilmu Keguruan



Dr. FAHMI, M.Pd

NIP. 0610520 199903 1 003

**pengembangan bahan ajar materi mengkafani jenazah mata pelajaran pai kelas
xi menggunakan *adobe flash professional cs 6***

ABSTRAK

Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar dan melakukan uji coba kepada siswa SMA Negeri 1 Palangka Raya untuk mengetahui kualitas bahan ajar yang telah dikembangkan berdasarkan tanggapan siswa dan guru. Peneliti mengembangkan bahan ajar materi pembelajaran tentang mengkafani jenazah yang dikemas menjadi bahan ajar interaktif dan multimedia. Hal ini karena mata pelajaran PAI adalah mata pelajaran yang bersifat abstrak sehingga memerlukan bahan ajar yang mampu menstimulus serta memvisualisasikan materi tersebut dalam bentuk nyata agar mudah dipahami siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi syarat dan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar. Berdasarkan penilaian ahli desain dan media dari aspek tampilan mendapatkan skor 82, dapat dikategorikan sangat baik, sedangkan dari aspek pemrograman mendapatkan skor 82 yang dapat dikategorikan sangat baik. Adapun penilaian ahli materi dari aspek pembelajaran mendapatkan skor 88 maka dapat dikategorikan sangat baik, dan pada aspek isi mendapatkan skor 98 yang dapat dikategorikan sangat baik. Namun setelah direvisi beberapa kali dan diuji cobakan langsung kepada siswa, bahan ajar yang dikembangkan mendapat tanggapan positif. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar dari aspek tampilan mendapatkan skor 81 yang dapat dikategorikan sangat baik dan berdasarkan aspek materi mendapatkan skor 84 yang dapat dikategorikan sangat baik.

Dari data yang telah dikonversikan ke dalam skala likert, maka dapat disimpulkan bahwa produk dapat dikategorikan sangat baik. Baik dari aspek tampilan dan materi serta layak untuk dijadikan bahan ajar mata pelajaran PAI materi penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah) dengan menggunakan *adobe flash professional CS 6*

Kata kunci : Bahan Ajar Mengkafani Jenazah Menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6*

DEVELOPMENT OF TEACHING MATERIALS THE MATERIAL WRAPPING THE CORPSE IN A SHROUD PAI LESSON IN CLASS XI USING ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS 6

ABSTRACT

The main goal of this research is to develop teaching materials and tested to high school students Palangkaraya to know the quality of teaching materials that have been developed based on the responses of teachers and students. Researchers develop teaching materials wrapping the corpse in a shroud which was made into interactive and multimedia teaching materials this is because the lessons PAI wrapping the corpse in a shroud is hard to imagine that require instructional materials capable of providing stimulus and visualize materials into a tangible form that is easy to understand the students.

The results showed that the teaching materials developed are qualified to be used as teaching materials. Based on expert assessment of design and media, from the aspect of the display to get a score of 82 are considered excellent, while on the programming aspect got a score of 82 is categorized considered excellent. Based on an expert assessment of material, from the aspect of learning to get a score of 88, are considered excellent. Whereas on the content aspect got a score of 89 is categorized very good. After a revised several times and tested directly to the students, teaching materials developed received positive response. Based on the results of testing large groups from the aspect of the display to get a score of 81, which can be categorized as considered excellent and based on the material aspects of getting a score of 84 which can be categorized as considered excellent.

The data that has been converted into a Likert scale, it can be concluded that the products can be categorized as very good. It is very good from the aspect of appearance and material aspects and worthy to be used as teaching material PAI lesson material handling corpses using adobe flash professional cs 6.

Keywords: Teaching Material Wrapping The Corpse using Adobe Flash Professional CS 6

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Pertama-tama, penulis ucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis untuk bisa menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI MENGKAFANI JENAZAH MATA PELAJARAN PAI KELAS XI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS 6”**. Sholawat serta salam tak lupa pula penulis haturkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta pengikut beliau hingga hari akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi masih banyak kekurangan dan kesalahan. Hal ini dilakukan karena kemampuan dan pengetahuan penulis masih sedikit. Oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis menerima kritik dan saran yang positif agar nantinya skripsi ini dapat disempurnakan lagi.

Penelitian ini tidak akan berhasil tanpa bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. IbnuElmi AS. Pelu, M. H., Rektor IAIN Palangka Raya yang mengesahkan ijazah.
2. Bapak Drs. Fahmi, M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.

3. Ibu Dra. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd, Wakil Dekan Bidang Akademik Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah mengesahkan judul skripsi.
4. Ibu Jasiah, M.Pd, Ketua Jurusan Tarbiyah yang telah mengesahkan judul skripsi.
5. Bapak Drs. Asmail Azmy HB, M.Fil, Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palangka Raya yang telah membantu administrasi.
6. Bapak Dr. H. Mazrur, M.Pd, Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, petunjuk dan motivasi serta arahan dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
7. Bapak H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd, Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, petunjuk dan motivasi serta arahan dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
8. Bapak Abdul Azis, M.Pd, Validator Ahli Desain dan Media yang memberi bimbingan dan arahan dalam pembuatan bahan ajar.
9. Ibu Dra. Sabariah, M.M, Validator Ahli Materi sekaligus guru senior di SMA Negeri 1 Palangka Raya.
10. Ibu Dra. Badah Sari, M.M Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Palangka Raya atas ijin dan bantuan dalam penelitian skripsi ini.
11. Bapak Zaini, M. Pd, Wakil Kepala Sekolah Bagian Kesiswaan sekaligus guru PAI kelas XI SMA Negeri 1 Palangka Raya atas bantuan selama penelitian serta Siswa-siswa kelas XI IPA I dan II atas partisipasinya dalam penelitian.

12. Ibu Dr. Hj. Hamdanah, M.Ag, Pembimbing Akademik yang telah berkenan dalam memberikan masukan terhadap perbaikan dalam pembuatan judul skripsi ini, dan telah berkenan menyetujui judul skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah memberikan motivasi dan dukungan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga yang telah bersabar dalam memberikan dukungan, do'a dan perhatiannya.

Palangka Raya, 18 Oktober 2016

Penulis,

NORSI NATI RAHMAN
NIM. 110 111 1587

PERNYATAAN ORISINALITAS

Bismillahirrahmanirrahiim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI MENGKAFANI JENAZAH MATA PELAJARAN PAI KELAS XI MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH PROFESIONAL CS 6*" adalah benar karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan.

Jika kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran, maka saya siap menanggung resiko atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Palangka Raya, 18 Oktober 2016

Yang membuat pernyataan,

NORSI NATI RAHMAN

NIM. 110 111 1587

MOTTO

كُلُّ نَفْسٍ ذَائِقَةُ الْمَوْتِ وَإِنَّمَا تُوَفَّقُونَ أُجُورَكُمْ يَوْمَ الْقِيَمَةِ فَمَنْ زُحْزِحَ عَنِ
النَّارِ وَأُدْخِلَ الْجَنَّةَ فَقَدْ فَازَ وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا مَتَعُ الْغُرُورِ ﴿١٨٥﴾

Artinya: “Tiap-tiap yang bernyawa akan merasakan mati. Dan sesungguhnya pada hari kiamat sajalah disempurnakan pahala kalian”.¹

¹Departemen Agama RI , *Al-Qur'an dan terjemahnya* , Surabaya: C.V Jaya Sakti, 1997, hal.

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

Bapak (ARFANI) dan Ibunda (MERIWAYATI) yang sangat penulis cintai dan penulis sayangi, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, nasihat dan do'a tanpa henti.

Kepada kakak, kakak ipar, dan keponakan saya (Arifin , Sinta Lestari, dan Arif Rahman Al-Amin) beserta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan motivasi, nasihat dan semangat kepada saya. Terima kasih kepada Donny yang telah banyak meluangkan waktu dalam membantu saya tanpa lelah dan pamrih dalam proses pemrograman bahan ajar

Kepada teman-teman saya PAI A , PAI B dan prodi lain angkatan 2011 serta sahabatku Ayu Hardiyanti, Leny Safitri, Wika, Juminawati, dan Maysarah, terima kasih telah mengajarkanku banyak hal hingga aku bisa sampai di titik ini dan terima kasih atas kebersamaan, motivasi, semangat dan kerjasamanya selama ini.

Guru-guru beserta staff dan Adik-adik di SMA Negeri 1 Palangka Raya, khususnya kelas XI IPA tahun ajaran 2015/2016 terima kasih atas seluruh kerjasamanya untuk kelancaran terselesaikannya skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
NOTA DINAS	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
PERNYATAAN ORISINALITAS	x
MOTTO	xi
PERSEMBAHAN	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk	8
E. Pentingnya Pengembangan	8
F. Fungsi pengembangan	9
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
H. Definisi Istilah	10
I. Sistematika Penulisan	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Penelitian yang Relevan	13
B. Deskripsi Teoritik	15
1. Pengertian Pengembangan	15
2. Teori Tentang Pengembangan Produk Bahan Ajar	17
a. Pengertian Bahan Ajar	18
b. Prinsip-Prinsip Pengembangan Bahan Ajar	18
c. Jenis-Jenis Bahan Ajar	19
d. Fungsi Bahan Ajar	20
e. Manfaat Dikembangkannya Bahan Ajar	20
3. <i>Adobe Flash Profesional CS 6</i>	23
a. Sekilas Tentang <i>Flash</i>	23
b. Pengertian <i>Adobe Flash Profesional CS 6</i>	24
c. Perkembangan <i>Flash</i>	25
4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)	26
a. Pengertian Pendidikan Agama Islam	26

b. Mengkafani Jenazah	27
C. Kerangka Pikir.....	31
D. Pertanyaan Penelitian	32
BAB III METODE PENGEMBANG	
A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	43
C. Uji Coba Produk.....	45
1. Desain Uji Coba Produk	45
2. Subjek Uji Coba	47
3. Jenis Data	48
4. Instrumen Pengumpulan Data	49
5. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN	
A. Tahapan-Tahapan dalam Melakukan Pengembangan.....	54
B. Hasil Tanggapan Siswa Uji Coba Bahan Ajar	96
1. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan.....	96
2. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	99
3. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar	103
4. Analisis Tanggapan siswa terhadap Aspek Motivasi dan Manfaat.....	106
5. Tanggapan Guru dan Siswa Berdasarkan Hasil Wawancara	110
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	113
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Tindak Lanjut	115
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN.....	119
LAMPIRAN SURAT-MENYURAT	151

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Nilai Bobot dari Tiap-Tiap Kategori	52
Tabel 3.2 Interval Skor	52
Tabel 4.3 Silabus Mapel PAI Kelas XI SMA Kurikulum KTSP.....	57
Tabel 4.4 Daftar Siswa Kelas XI IPA SMA 1 Negeri P.Raya.....	61
Tabel 4.5 <i>Storyboard Scene 1</i>	75
Tabel 4.6 <i>Storyboard Scene 2</i>	75
Tabel 4.7 <i>Storyboard Scene 3</i>	75
Tabel 4.8 <i>Storyboard Scene 4</i>	76
Tabel 4.9 <i>Storyboard Scene 5</i>	76
Tabel 4.10 <i>Storyboard Scene 6</i>	77
Tabel 4.11 <i>Storyboard Scene 7</i>	77
Tabel 4.12 <i>Storyboard Scene 8</i>	77
Tabel 4.13 <i>Storyboard Scene 9</i>	78
Tabel 4.14 <i>Storyboard Scene 10</i>	78
Tabel 4.15 <i>Storyboard Scene 11</i>	78
Tabel 4.16 <i>Storyboard Scene 12</i>	79
Tabel 4.17 <i>Storyboard Scene 13</i>	79
Tabel 4.18 <i>Storyboard Scene 14</i>	79
Tabel 4.19 Kriteria Skor Tiap Bobot Validasi Ahli Desain & Media	82
Tabel 4.20 Interval Skor Hasil Validasi Ahli Desain & Media Aspek Tampilan	83
Tabel 4.21 Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Desain & Media dari Aspek Tampilan	83
Tabel 4.22 Interval Skor Validasi Ahli Desain & Media dari Aspek Pemrograman	85
Tabel 4.23 Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Desain & Media dari Aspek Pemrograman	85

Tabel 4.24	Interval Skor Validasi Ahli Materi dari Aspek Pembelajaran ..	91
Tabel 4.25	Hasil Validasi Ahli Materi dari Aspek Pembelajaran.....	91
Tabel 4.26	Interval Skor Validasi Ahli Materi dari Aspek Isi	92
Tabel 4.27	Hasil Validasi Ahli Materi dari Aspek Isi	93
Tabel 4.28	Interval Skor Uji Coba Perorangan dari Aspek Tampilan.....	96
Tabel 4.29	Hasil Uji Coba Perorangan Dari Aspek Tampilan.....	97
Tabel 4.30	Interval Skor Uji Coba Perorangan Dari Aspek Materi.....	98
Tabel 4.31	Hasil Uji Coba Perorangan Dari Aspek Materi	98
Tabel 4.32	Interval Skor Uji Coba Kelompok Kecil Dari Aspek Tampilan	100
Tabel 4.33	Hasil uji Coba Kelompok Kecil dari Aspek Tampilan	100
Tabel 4.34	Interval Skor Uji Coba Kelompok Kecil Dari Aspek Materi ...	101
Tabel 4.35	Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Dari Aspek Materi	102
Tabel 4.36	Interval Skor Uji Coba Kelompok Besar Dari Aspek Tampilan	103
Tabel 4.37	Hasil Uji Coba Kelompok Besar Dari Aspek Tampilan	103
Tabel 4.38	Kriteria Skor Uji Coba Kelompok Besar Dari Aspek Materi	105
Tabel 4.39	Hasil Uji Coba Kelompok Besar Dari Aspek Materi.....	105
Tabel 4.40	Aspek Motivasi dan Manfaat (Indikator, frekuensi tanggapan siswa) Penilaian Uji Kelompok Besar	106

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir.....	32
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan Desain Sistem Pembelajaran Dick & Carrey.....	36
Gambar 3.3 Prosedur pengembangan Bahan Ajar.....	42
Gambar 3.4 Skema Rancangan Uji Coba Produk	47
Gambar 4.5 <i>Flowchart</i> Menu Utama.....	72
Gambar 4.6 <i>Flowchart</i> Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....	73
Gambar 4.7 <i>Flowchart</i> Materi	73
Gambar 4.8 <i>Flowchart</i> Reverensi, Profil Pengembang dan Latihan Soal	74
Gambar 4.9 <i>Flowchart</i> Ucapan Terima Kasih	74
Gambar 4.10 Data Skala Likert Ahli Desain & Media dari Aspek Tampilan	84
Gambar 4.11 Data Skala Likert Ahli Desain & Media dari Aspek Pemrograman	86
Gambar 4.12 Data Skala Likert Ahli Materi dari Aspek Pembelajaran.....	92
Gambar 4.13 Data Skala Likert Ahli Materi dari Aspek Isi	94
Gambar 4.14 Data Skala Likert Uji Coba Perorangan Aspek Tampilan	97
Gambar 4.15 Data Skala Likert Uji Coba Perorangan Aspek Materi	99
Gambar 4.16 Data Skala Likert Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Tampilan	101
Gambar 4.16 Data Skala Likert Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Materi....	102
Gambar 4.18 Data Skala Likert Uji Coba Kelompok Besar Aspek Tampilan	104
Gambar 4.19 Data Skala Likert Uji Coba Kelompok Besar Aspek Materi ...	106
Gambar 4.20 Diagram Tanggapan Siswa Terhadap Aspek Manfaat & Motivasi.....	110

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Profil Sekolah	119
Lampiran 2. Pedoman Wawancara Pra Penelitian	123
Lampiran 3. Wawancara Pasca Penelitian	124
Lampiran 4. Pedoman Penilaian Lembar Instrumen Kualitas Bahan Ajar ..	125
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Desain dan Media	126
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi.....	127
Lampiran 7. Hasil Uji Coba Perorangan	128
Lampiran 8. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	129
Lampiran 9. Hasil Uji Coba Kelompok Besar	130
Lampiran 10. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	131
Lampiran 11. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Kelompok Besar.....	132
Lampiran 14. Lembar Instrumen Penilaian Ahli Desain dan Media	137
Lampiran 15. Lembar Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	140
Lampiran 16. Lembar Instrumen Penilaian Perorangan	146
Lampiran 17. Lembar Instrumen Penilaian Kelompok Kecil	148
Lampiran 18. Lembar Instrumen Penilaian Kelompok Besar.....	150
Lampiran 12. Tampilan Bahan Ajar Materi Penyelenggaraan Jenazah(Meng- kafani Jenazah) Dengan <i>Adobe Flash Profesional Cs 6</i>	152
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	137
 Lampiran 19. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	 154
Lampiran 22. Surat Menyurat	157



CURRICULUM VITAE

A. Identitas

Nama : Norsy Nati Rahman
 Tempat dan Tanggal Lahir : Palangka Raya, 17 Juni 1993
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Jl. G. Obos XIV gg. Banjar
 Golongan Darah : O
 Nama Orang Tua
 a. Ayah : ARFANI
 b. Ibu : MERIWAYATI
 Pekerjaan Orang Tua
 a. Ayah : SWASTA
 b. Ibu : Ibu Rumah Tangga
 Anak ke- : 2 (kedua) dari Dua bersaudara
 Nama Saudara : Arifin
 Hp : 08565159207

B. LATAR BELAKANG PENDIDIKAN

Riwayat Pendidikan Formal:

1. SDN 8 Langkai P. Raya : 1999-2005
2. MTs Hidayatul Insan P. Raya : 2005-2008
3. MA Hidayatul Insan P. Raya : 2008-2011
4. IAIN Palangka Raya : 2011-2016

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ketika teknologi informasi belum berkembang seperti saat ini dan ilmu pengetahuan belum berkembang sepesat ini, proses pembelajaran berlangsung secara monoton pada tempat dan waktu tertentu. Bukan hanya itu, proses pembelajaran yang berlangsung hanya proses komunikasi antar guru dan murid melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian pelajaran.²

Padahal untuk meningkatkan kualitas pendidikan pembelajaran harusnya tidak hanya berfokus pada pembelajaran konvensional semata. Pembelajaran tersebut harus dikembangkan dengan sedemikian rupa agar memperoleh hasil yang maksimal dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Hal ini rupanya sejalan dengan pendapat Rusman dalam bukunya “Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi” yaitu :

Upaya yang dapat dilakukan berkenaan dengan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah adalah mengembangkan sistem pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*children center*) dan memfasilitasi kebutuhan siswa akan kebutuhan belajar yang menantang, aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dengan mengembangkan dan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi.³

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipungkiri lagi. Seiring perkembangan zaman, dunia pendidikan pun seolah ikut berevolusi ke arah modern. Dengan adanya kemajuan

² Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP, 2012, h. 61.

³ Rusman dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012, h. 7.

teknologi, diharapkan mampu untuk dijadikan sebagai alternatif dalam memecahkan masalah-masalah dalam pembelajaran.

Adapun pembelajaran yang sepintas kebanyakan orang beranggapan gampang, namun ternyata cukup sulit untuk dipahami dan diaktualisasikan adalah pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam). Mengapa demikian, hal ini dikarenakan materi yang ada pada pembelajaran PAI cukup sulit dimengerti dan terkadang penyampaian guru kurang menarik perhatian siswa, padahal materi pembelajaran PAI sangat penting dan harus dimengerti bukan hanya di hapalkan.⁴

Hal diatas sejalan dengan pendapat Afrizal Mayub yang mengatakan, sudah menjadi pendapat umum bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu pelajaran yang kurang diminati. Salah satu penyebabnya adalah Pendidikan Agama Islam (PAI) terdapat konsep yang bersifat abstrak sehingga sukar membayangkannya.⁵

Dari masalah materi pembelajaran PAI yang bersifat abstrak dan sulit untuk di pahami secara seksama oleh siswa, maka diperlukan bahan ajar yang bersifat interaktif dan komunikatif sebagai sarana pemecahan masalah pembelajaran PAI yang disebutkan diatas, serta untuk mengaktualisasikan dan merealisasikan materi yang berbentuk abstrak yang hanya mampu divisualisasikan melalui penggunaan bahan ajar multimedia sebagai sarana pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang dikemas sedemikian rupa dengan

⁴Khairul Basar, "Mengkaji Kembali Pengajaran di Sekolah Menengah (SMP dan SMA) di Indonesia". *Inovasi online*- Vol. 2/XVI/November 2004.,h. 1-2. File Pdf, diunduh pada tanggal 10 juni 2015, pukul 16.00

<http://digilib.uin-suka.ac.id/8648/1/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>

⁵*Ibid.*,h. 2.

menggunakan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk dijadikan sebagai sarana pembelajaran di sekolah.

Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus sehingga pencapaian hasil pembelajaran secara optimal. Pengajar, akan melakukan “bentuk-bentuk stimulus yang dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi antar manusia, yaitu : realitas, gambar bergerak dan gambar diam, tulisan dan suara yang direkam. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu siswa dalam pembelajaran”.⁶

Komputer juga memungkinkan adanya individualisasi dalam belajar PAI, sehingga materi ajar dan latihan dapat disusun sesuai dengan model perkembangan pengguna. Dalam PAI ada dua gejala yang dapat divisualisasikan, yaitu (1) yang berkaitan dengan gerakan seperti praktek sholat, wudhu, haji, dan sebagainya ; (2) yang tidak berkaitan dengan gerakan seperti zakat, puasa dan lain sebagainya. Visualisasi yang berkaitan dengan gerakan disebut dengan animasi, sedangkan yang tidak bergerak disebut dengan visualisasi, mengingat Pendidikan Agama Islam terdapat konsep yang abstrak, maka animasi terhadap konsep yang abstrak akan dapat membantu memudahkan penyerapan Pendidikan Agama Islam oleh pengguna.⁷ Romiszowski, menyatakan bahwa :

⁶Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta : Kaukaba Dipantar, 2013, h. 206.

⁷Pernyataa Romiszowski dikutip dalam : Agus Arwani, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia, File PDF, diunduh pada tanggal 10 juni 2015 pukul 16:00 (<http://downloadportalgaruda.org/article=251465&val=6753&title=PEMBELAJARAN%20PENDIDIKAN%20AGAMA%20ISLAM%20BERBASIS%20MULTIMEDIA>)

*“the use of computers in education is increasing, not only as an aid to the administration of education, but also as a presentation medium computer are already being used to present many programs of a simpler construction”.*⁸

Artinya bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran meningkat, tidak hanya sebagai alat bantu untuk melaksanakan pembelajaran, tetapi juga sebagai sebuah media presentasi. Dari berbagai kelebihan diatas, maka sudah saatnya bagi institusi pendidikan untuk melakukan *reengineering*, yaitu menelaah kembali segala sistem pendidikan konvensional. Sehingga lebih berorientasi pada teknologi informasi.

Akan tetapi untuk mengaplikasikan bahan ajar interaktif, tidak mutlak harus menggunakan banyak sarana komputer mengingat ada sekolah yang memang terbatas sarana dan prasarannya serta ada juga sekolah yang sarana dan prasarannya lengkap seperti memiliki lab komputer, namun hanya untuk dipergunakan dalam pembelajaran TIK saja. Jika terjadi hal semacam ini maka opsi lain yang dapat digunakan adalah seperangkat komputer yang terhubung dengan proyektor dalam mempresentasikan bahan ajar berbasis Multimedia.

Proyektor dapat memproyeksikan gambar yang ada di komputer sehingga semua siswa dapat menyimak materi pembelajaran tanpa harus menggunakan perangkat komputer satu per satu. Biasanya proyektor digunakan ketika seseorang mempresentasikan sesuatu untuk bisa dilihat oleh sekelompok orang lainnya. Proyektor juga biasa digunakan seorang guru untuk mempresentasikan

⁸Agus Arwani, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia, File PDF, diunduh pada tanggal 10 juni 2015 pukul 16:00 (<http://downloadportalgaruda.org/article=251465&val=6753&title=PEMBELAJARAN%20PENDIDIKAN%20AGAMA%20ISLAM%20BERBASIS%20MULTIMEDIA>)

materi ajar kepada siswanya dan biasanya dikelompokkan sebagai media pembelajaran.

Pembelajaran PAI dengan materi Penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah) merupakan materi yang bersifat linier, sehingga terdapat tahapan-tahapan dalam proses penyampaian materi agar materi tersebut dapat dipahami secara merata oleh siswa. Materi pembelajaran yang bersifat linier ini, tidak cukup hanya diajarkan dengan menggunakan metode konvensional saja namun juga diperlukan bahan ajar yang tepat agar bisa membantu proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Oleh karena itu pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar digital dirasa sangat cocok dan tepat digunakan.

Hal ini dikarenakan bahan ajar digital yang dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash* mampu menggambarkan konsep-konsep abstrak yang terdapat pada materi sekaligus dapat merangkai tahapan-tahapan materi pembelajaran sehingga menjadi satu kesatuan dan runtut, sehingga selain berfungsi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, namun juga mampu menyamaratakan pemahaman antara satu siswa dengan siswa yang lainnya.

Mengingat pentingnya pengertian suatu konsep dalam pembelajaran PAI, maka animasi yang dapat menunjukkan gejala fisis perlu diutamakan tanpa mengabaikan proses lainnya. Oleh karena itu, bahan ajar berbasis multimedia, seperti *Adobe Flash professional CS6* yang ideal harus mampu berfungsi sebagai sarana presentasi informasi dalam bentuk teks, grafik, simulasi, animasi, latihan-latihan, analisis, dan umpan balik langsung. Saat ini ada beberapa bahasa

pemrograman dan program aplikasi yang dapat dipergunakan untuk membuat program animasi seperti pemrograman *Pascal*, *C*, *C++*, *Fortran*, *Basic*, *Flash*, dan lain-lain.⁹

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru SMA Negeri 1 Palangkaraya, beliau memaparkan bahwa selama mengajar mata pelajaran agama Islam di kelas XI beliau belum pernah menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia sebelumnya. Akan tetapi beliau mengatakan bahwa tidak jarang beliau menggunakan proyektor yang di koneksikan ke internet untuk membuka youtube yang dijadikan sebagai sarana penyampaian pembelajaran agama yang bersifat tutorial, yang tentunya bertujuan untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang beliau sampaikan. Namun beliau juga menyampaikan bahwa sangat mendukung dan mengapresiasi jika memang nantinya ada bahan ajar yang lebih memudahkan beliau dan dikemas dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif dengan berbagai menu dan opsi.

Dari fenomena ini, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan perangkat Adobe *flash*, yang mana bahan ajar ini tidak hanya berbentuk bacaan saja, namun juga mampu memvisualisasikan dan mengaktualisasikan materi menjadi lebih hidup dan mudah digunakan dan difahami. Sehingga peneliti tertarik untuk membuat suatu penelitian pengembangan yang berjudul :

⁹Khairul Basar, "*Mengkaji Kembali Pengajaran di Sekolah Menengah (SMP dan SMA) di Indonesia*",h. 5.

**PENGEMBANGANBAHAN AJAR MATERI PENYELENGGARAAN
JENAZAH (MENGKAFANI JENAZAH) MATA PELAJARAN PAI KELAS
XI DENGAN MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH PROFESIONAL CS 6*.**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar materi penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah) mata pelajaran PAI kelas XI dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS 6*.
2. Bagaimana kualitas bahan ajar materi penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah) mata pelajaran PAI kelas XI dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS 6*.
3. Apa tanggapan guru dan siswa tentang bahan ajar materi penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah) mata pelajaran PAI kelas XI dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS 6*.

C. Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah diatas, tujuan pengembangan produk ini adalah :

1. Mengetahui tahapan-tahapan pengembangan produk bahan ajar materi penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah) mata pelajaran PAI kelas XI dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS 6*.
2. Mengetahui sejauh mana kualitas produk bahan ajar materi penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah) mata pelajaran PAI kelas XI dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS 6*.

4. Mengetahui tanggapan siswa terhadap pengembangan produk bahan ajar materi penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah) mata pelajaran PAI kelas XI dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS 6*.

D. Spesifikasi Produk

Produk bahan ajar dalam bentuk *software* yang akan dikembangkan dalam penelitian produk bahan ajar materi penyelenggaraan jenazah mata pelajaran PAI kelas XI dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS 6* ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Bahan ajar atau materi pembelajaran penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah) mata pelajaran PAI kelas XI dirumuskan sesuai dengan tujuan pembelajaran, standar kompetensi serta kompetensi dasar.
2. Bahan ajar atau materi pembelajaran penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah) mata pelajaran PAI kelas XI didesain sedemikian rupa dan dibuat dalam bentuk *software* yang telah dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman *Adobe Flash Profesional CS 6* yang merupakan produk unggulan dari *adobe system*.
3. Bahan ajar yang sudah menjadi sebuah aplikasi pembelajaran berupa *software* yang bisa disimpan ke dalam laptop, komputer, flashdisk, dan CD.
4. Bahan ajar ini memiliki komponen-komponen yang memungkinkan siswa untuk mampu lebih mudah dalam memahami konsep-konsep pada materi

pembelajaran pelaksanaan dan pengurusan jenazah karena dibuat dengan memadukan antara teks, gambar, animasi, serta video.

E. Pentingnya Pengembangan

Penelitian ini perlu dikembangkan karena adanya beberapa hal yaitu :

1. Mempermudah guru untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak yang ada pada materi pembelajaran pelaksanaan dan pengurusan jenazah dengan cara memvisualisasikannya dalam bentuk real.
2. Untuk alternatif pembelajaran PAI guna menarik minat siswa dan memecahkan permasalahan belajar siswa.
3. Guru terbiasa menggunakan produk bahan ajar yang dikembangkan serta mampu berinovasi dalam perencanaan, strategi, maupun kecakapan dalam penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar.

F. Fungsi Pengembangan Bahan Ajar yang Dikembangkan

1. Pengembangan ini berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami proses pembelajaran khususnya pada materi mengkafani jenazah.
2. Pengembangan bahan ajar ini berfungsi untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi mengkafani jenazah.

G. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi
 - a. SMA Negeri 1kota Palangkaraya memiliki fasilitas yang mendukung seperti proyektor dan sebagainya.
 - b. Siswa telah memiliki kemampuan untuk menganalisis, menilai, dan memberikan hipotesa serta masukan terhadap hal yang baru.

- c. Guru yang mengajar mata pelajaran PAI tentunya telah memiliki kemampuan yang baik dalam mengoperasikan komputer dalam menggunakan bahan ajar digital tersebut.
2. Keterbatasan pengembangan
- a. Mengenai keterbatasan produk, *Adobe Flash Professional CS 6* hanya mampu diaplikasikan dengan adanya bantuan perangkat *Hardware*. Adapun perangkat *Hardware* yaitu dengan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, dan laptop baik yang terhubung dengan proyektor atau tidak.
 - b. Pengembangan ini hanya terbatas pada ruang lingkup pembelajaran PAI materi penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah).
 - c. Pengembangan ini dibatasi dan hanya disesuaikan dengan kondisi keuangan, waktu dan tenaga peneliti dalam pembuatan produk bahan ajar materi penyelenggaraan jenazah mata pelajaran PAI kelas XI dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS 6*.

H. Defenisi Istilah

Adapun mengenai istilah-istilah yang perlu diberikan penjelasan sehubungan dengan pengembangan ini ialah :

1. Pengembangan bahan ajar adalah suatu usaha penyusunan program pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan pembelajaran. Bahan ajar yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses pembelajaran terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan siswanya. Disamping itu disesuaikan dengan karakteristik materi agama itu

sendiri apakah sesuai dan cocok dengan norma-norma yang berlaku dalam agama.¹⁰

2. Pendidikan agama Islam (PAI) adalah pendidikan yang didasarkan kepada ajaran Islam yang pada pokoknya bersumber pada Al-Qur'an dan Hadis Nabi Muhammad SAW., yang akan membawa manusia kepada kebahagiaan di dunia dan akhirat. Oleh karena itu, pendidikan agama Islam sejajar dengan pendidikan lain pada umumnya. Pendidikan Islam tidak hanya mencakup pendidikan agama dalam pandangan mikro, tetapi juga mencakup dalam pandangan makro yaitu pendidikan manusia seutuhnya ; fisik dan mental; lahir dan batin; duniawi dan ukhrawi.¹¹
3. *Adobe Flash Professional CS 6* ialah sebuah *software* yang telah di program sedemikian rupa untuk dijadikan sebuah aplikasi pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan bantuan programmer sehingga menghasilkan sebuah media pembelajaran berbentuk aplikasi *Adobe Flash Professional CS 6* yang dapat dioperasikan dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*) seperti komputer, laptop, tab, dan smartphone android. Sehingga nantinya akan memudahkan guru untuk memvisualisasikan pembelajaran dan membantu siswa dalam belajar.

¹⁰Drs. M. Basyiruddin Usman, dan Prof. Dr. H. Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Delia Citra Utama, 2002, h. 135.

¹¹Burhanuddin Abdullah, *Pendidikan Islam Sebagai Sebuah Disiplin Ilmu*, Yogyakarta : Pustaka Prisma, 2011, h. 16-17.

I. Sistematika Penulisan

Proposal ini di buat dalam 5 (lima) bab, antara lain sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan berupa latar belakang masalah yang diangkat penulis sebagai landasan atas penelitian pengembangan yang akan dilakukan. Setelah didefinisikan lalu dirumuskan secara sistematis mengenai masalah yang akan dikaji agar penelitian lebih terarah. Selain itu pada bab pertama ini terdapat tujuan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi istilah dan sistematika penelitian.

BAB II Kajian pustaka berupa penelitian yang relevan sebagai perbandingan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Selain itu, ada kajian teoritik yang berisikan tentang teori-teori dan pendapat para ahli yang dijadikan sebagai landasan penelitian pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti.

BAB III Metode pengembangan, prosedur pengembangan dan uji coba produk yang berisikan desain uji coba, subjek data, jenis data, instrument pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV Penyajian hasil pengembangan yang berisikan tahapan-tahapan pengembangan, analisis data, tanggapan guru dan siswa terhadap bahan ajar penyelenggaraan jenazah dengan menggunakan *adobe flash*.

BAB V Berisi kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan, saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk tindak lanjut.

BAB II

KAJIAN TEORI KERANGKA PIKIR

A. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya tentang pengembangan media pembelajaran PAI ada beberapa penelitian antara lain :

1. Hasil penelitian Farida Nur Hikmah, mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan Judul Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa MTs kelas VIII semester 2 (Materi Pokok Ibadah Haji dan Umrah) adalah berdasarkan penelitian ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran Fiqih berbasis macromedia flash yang telah dikembangkan, mendapat skor 99,6 dari skor maksimal ideal 120, maka termasuk dalam kategori baik (B) dengan persentase keidealan 83%. Penilaian oleh siswa terhadap media pembelajaran mendapat skor 102,5 dari skor maksimal ideal 120, maka termasuk dalam kategori sangat baik (SB) dengan persentase keidealan 85,5%. Sehingga media pembelajaran berbasis macromedia flash yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa MTs kelas VIII semester 2.¹²
2. Hasil penelitian Abdul Aziz mahasiswa Program Studi Teknologi Pembelajaran Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, dengan

¹²Farida Nur Himah, "Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa MTs Kelas VIII Semester 2 (Materi Pokok Ibadah Haji dan Umrah)", skripsi , Yogyakarta, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2013.
Diambil dari <http://digilib.uin-suka.ac.id/8648/1/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>
Diakses pada hari rabu tanggal 17 juni 2015.

judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Mata Pelajaran Fiqih di MTs adalah sebagai berikut :

- a. Tanggapan siswa terhadap produk media pembelajaran berbantuan komputer mata pelajaran fiqh berkenaan dengan aspek tampilan adalah sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari skor rerata 4,17 dan setelah dikonversikan pada skala 5, skor tersebut masuk dalam kriteria sangat baik.
- b. Tanggapan siswa terhadap produk media pembelajaran berbantuan komputer mata pelajaran fiqh berkenaan dengan aspek materi adalah sangat baik. Ini dapat dilihat dari rerata skor 4,44 dan setelah dikonversikan pada skala 5, jumlah rerata skor ini masuk dalam kriteria sangat baik.
- c. Tanggapan siswa terhadap produk media pelajaran berbantuan komputer mata pelajaran fiqh berkenaan dengan aspek motivasi dan manfaat, berdasarkan hasil angket secara umum siswa mengatakan sangat bermanfaat dan memotivasi mereka untuk belajar lebih baik. Berdasarkan hasil pengalaman selama ujicoba berlangsung, siswa siswi tampaknya sangat senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer ini, dan berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dikatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer ini mereka dapat memilih menu materi sesuai dengan keinginannya, dapat mengulang materi pembelajaran sampai mereka kuasai, terdapat soal latihan untuk mengetahui penguasaan mereka terhadap materi dan ada soal evaluasi yang langsung diberikan nilai akhir pada akhir pembelajaran.

d. Hasil *pretest* dan *posttes* yang dilakukan pada ujicoba lapangan menunjukkan adanya peningkatan prestasi siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk media pembelajaran berbantuan komputer mata pelajaran fiqih, yaitu dengan rerata skor 8,5.¹³

B. Deskripsi Teoritik

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya. Domain pengembangan mencakup berbagai variasi teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran. Tetapi tidak terpisah dengan teori dan praktek yang berhubungan dengan belajar dan desain. Domain pengembangan tidak saja mengandung perangkat keras dan lunak, materi visual maupun studio, maupun program atau paket yang memadukan berbagai hal.¹⁴

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah proses, cara, pembuatan dan mengembangkan¹⁵. Sedangkan menurut Musfiqon, Pengembangan pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan.¹⁶

Sedangkan menurut Sadiman dkk, desain pengembangan terdiri dari enam tahap kegiatan, yaitu: (1) analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, (2) perumusan tujuan pembelajaran, (3) perumusan butir-butir materi, (4)

¹³ Abdul Azis, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Mata Pelajaran Fiqih di MTs", *Tesis Magister*, Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2007

¹⁴ Mazrur, *Teknologi Pembelajaran*, Malang : Intimedia, 2011, h. 26.

¹⁵ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1989, h.414.

¹⁶ Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2012, h.162.

penyusunan instrument evaluasi, (5) penyusunan naskah media, (6) melakukan uji coba produk.¹⁷ Pengembangan ini bertujuan untuk menyempurnakan bahan ajar sehingga menjadi lebih sempurna baik dari segi design, karakteristik, dan manfaat produk yang dikembangkan itu sendiri.

Domain pengembangan merupakan salah satu domain yang berperan penting dalam teknologi pembelajaran. Domain ini berakar pada produksi bahan ajar atau media. Domain pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Domain pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer dan multimedia.¹⁸

Adapun cakupan penting di domain pengembangan adalah teknologi berbasis komputer dan multimedia, teknologi berbasis komputer dan multimedia merupakan cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan belajar dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada microprosesor. Pada dasarnya, teknologi berbasis komputer menampilkan informasi kepada peserta didik melalui tayangan di layar monitor. Berbagai aplikasi komputer untuk pembelajaran biasanya disebut *Computer Based Instruction (CBI)*, *Computer Assisted Instruction (CAI)*, atau *Computer Managed Instruction (CMI)*, *Instructional Application of Computers (IAC)*, *Instruction Assisted Learning (IAL)*. Dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai pembelajaran berbantuan komputer.¹⁹ Adapun mengenai langkah-langkah

¹⁷Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Referensi Jakarta, 2012, h.81.

¹⁸Bambang warsita, *Teknologi Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta, 2008, h.26.

¹⁹*Ibid*, h. 33

pengembangan secara garis besar terdiri dari tiga langkah besar yang harus dilakukan, yaitu kegiatan perencanaan, produksi, dan penilaian.²⁰

Menurut Wina Sanjaya, setidaknya ada tiga hal yang harus difahami , khususnya oleh seseorang pengembang yaitu : (1) tujuan akhir *R&D (Research and Development)* adalah dihasilkannya suatu produk yang dianggap layak karena telah melalui pengujian secara terus menerus, (2) produk yang dihasilkan adalah produk yang sesuai dengan kebutuhan lapangan, (3) proses pengembangan produk mulai dari pengembangan produk awal sampai produk jadi yang sudah divalidasi, dilakukan secara ilmiah dengan menganalisis data secara empiris.²¹

2. Teori Tentang Pengembangan Bahan Ajar

a. Pengertian Produk

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, produk adalah suatu barang atau jasa yang dibuat dan ditambah gunanya atau nilainya dalam proses produksi dan menjadi hasil akhir dari proses produksi tersebut.²² Pengertian produk menurut William J. Stanton, produk secara sempit diartikan sebagai sekumpulan atribut fisik secara nyata yang terkait dalam sebuah bentuk yang dapat diidentifikasi. Sedangkan secara umum produk adalah sekumpulan atribut yang nyata dan tidak nyata yang

²⁰Muhammad Rohman dan Sofan Amri, *Strategi dan Design Pengembangan Sistem Pembelajaran*, Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher, 2013, h. 122.

²¹Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group : 2014, h. 130.

²²<http://kbbi.web.id/produk>

didalamnya tercakup warna, harga, kemasan, prastise, pengecer, dan pelayanan dari pabrik.²³

Pengertian produk itu sendiri menurut h. Djaslim Saladin, SE dalam bukunya yang berjudul unsur-unsur inti pemasaran dan mmanajemen pemasaran, terbagi menjadi beberapa bagian :

- 1) Dalam pengertian sempinya, produk adalah sekumpulan sifat-sifat fisik dan kimia yang berwujud yang dihimpun dalam suatu bentuk serupa dan yang telah dikenal.
- 2) Dalam pengertian secara luas, produk adalah sekelompok sifat-sifat yang berwujud (tangible) dan tidak berwujud (intangible) yang didalamnya sudah tercakup warna, harga, kemasan, prestise pabrik, prestise pengecer dan pelayanan yang diberikan konsumen sebagai kepuasan yang ditawarkan terhadap keinginan atau kebutuhan konsumen.
- 3) Secara umumnya, produk itu diartikan secara ringkas sebagai segala sesuatu yang dapat memenuhi dan memuaskan kebutuhan atau keinginan manusia, baik yang berwujud maupun tidak berwujud.²⁴

b. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.²⁵ Ada pula yang berpendapat bahwa bahan ajar merupakan informasi, alat atau teks yang diperlukan oleh guru untuk merencanakan dan melakukan penelaahan

²³<http://blog-defenisi.blogspot.co.id/2015/05/pengertian-produk-menurut-para-ahli-.html?m=1>

²⁴*Ibid.*,

²⁵Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, Yogyakarta : Diva Press, 2013, h. 297.

implementasi pembelajaran.²⁶ Berdasarkan hal ini, penulis ingin membuat sebuah bahan ajar digital berbasis *Adobe Flash* dengan bantuan programmer yang ahli dalam pemrograman komputer. Menurut Aan Hasanah :

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan oleh guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis atau bahan tidak tertulis. Bahan ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran.²⁷

Muhammad Yaumi juga menegaskan bahwa definisi bahan ajar adalah seperangkat bahan yang disusun secara sistematis untuk kebutuhan pembelajaran yang bersumber dari nahan cetak, alat bantu visual, audio, video, multimedia, animasi, komputer, dan jaringan.²⁸

Dari beberapa definisi diatas, maka dapat difahami bahwa bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang disusun sedemikian rupa dan secara sistematis baik berbentuk cetak, maupun non cetak guna membantu memungkinkan siswa dan guru dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

c. Prinsip-Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Dalam mengembangkan bahan ajar terdapat sejumlah prinsip yang harus diperhatikan. Menurut Yunus Abidin, ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar atau materi pembelajaran, yaitu :

- 1) Prinsip relevansi atau keterkaitan, bahan ajar hendaknya relevan atau ada kaitannya dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.

²⁶ *Ibid*, h. 298.

²⁷ Aan Hasanah, *Pengembangan Profesi Guru*, Bandung, Pustaka Setia : 2012, hal. 144.

²⁸ Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, Jakarta, Kencana : 2013, hal. 244.

- 2) Prinsip kompetensi, jika kompetensi yang harus dikuasai siswa ada empat macam, maka bahan ajar yang dikembangkan haruslah meliputi empat macam kompetensi tersebut.
- 3) Prinsip kecukupan, artinya bahan ajar yang dikembangkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Bahan ajar tidak boleh memuat materi terlalu sedikit dan tidak boleh terlalu banyak.²⁹

d. Jenis-Jenis Bahan Ajar

- 1) Bahan ajar cetak (*printed*), yaitu sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contohnya *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wall chart*, foto, gambar, model, atau maket.
- 2) Bahan ajar dengar (*audio*), yaitu semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat didengar dan dimainkan oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya kaset, radio, *compact disk audio*, dan piringan hitam.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*), yaitu segala sesuatu yang memungkinkan sinyal radio yang dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contohnya video, film, dan *compact disk*.
- 4) Bahan ajar interaktif (*interaktive teaching materials*), yaitu kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk

²⁹Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*, Bandung, PT. Refika Aditama :2014 cetakan pertama, hal. 265.

mengendalikan suatu perintah atau pelaku alami dari suatu presentasi. Contohnya *compact disk interaktif*.³⁰

Adapun mengenai bahan ajar yang nantinya akan di produksi atau dibuat oleh penulis berdasarkan jenis-jenis bahan ajar adalah bahan ajar interaktif dengan materi penyelenggaraan jenazah mata pelajaran PAI kelas XI dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS6*.

e. Fungsi Bahan Ajar

Fungsi bahan ajaritu sendiri terdiri dari beberapa aspek yaitu:

1) Fungsi Bagi Guru

Dalam proses pembelajaran, bahan ajar tentunya memiliki fungsi yang sangat besar bagi guru yang memanfaatkannya bahan ajar sebagai sarana pembelajaran. Adapun fungsi bahan ajar bagi guru adalah :

- a) Menghemat waktu guru dalam mengajar.
- b) Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi fasilitator.
- c) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.
- d) Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang diajarkan kepada siswa.
- e) Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.³¹

³⁰Sofan Amri, *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*, Jakarta, PT. Prestasi Pustakarya : 2013, h. 84.

³¹Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, Yogyakarta, DIVA Press : 2013, hal. 299

Dari pemaparan diatas, maka dapat dipahami bahwa bahan ajar itu memiliki fungsi yang sangat besar dalam proses pembelajaran.

2) Fungsi Bagi Siswa

Selain berfungsi bagi guru, bahan ajar tentunya juga memiliki fungsi yang sama besarnya bagi siswa. Diantaranya sebagai berikut :

- a) Siswa dapat belajar tanpa harus ada guru atau siswa lain.
- b) Siswa dapat belajar dimana saja dan kapan sajaia kehendaki.
- c) Siswa dapat belajar berdasarkan urutan yang dipilihnya sendiri .
- d) Membantu potensi siswa untuk menjadi pelajar atau mahasiswa yang mandiri.
- e) Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensinya yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya.³²

f. Manfaat Dikembangkannya Bahan Ajar

Terdapat sejumlah manfaat yang diperoleh dalam mengembangkan bahan ajar. Manfaat tersebut dibagi menjadi dua, yaitu :

1) Manfaat bagi guru

Mengembangkan bahan ajar membawa beberapa manfaat bagi guru, yaitu :

- a) Diperolehnya bahan ajar yang sesuai dengan tuntunan kurikulum dan kebutuhan siswa.
- b) Tidak lagi tergantung pada buku teks yang terkadang sulit diperoleh.

³²*Ibid*, h. 300.

- c) Bahan ajar menjadi lebih kaya, karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.
- d) Menambah khazanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar.
- e) Bahan ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan siswa.
- f) Diperolehnya bahan ajar yang dapat membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- g) Dapat diajukan sebagai karya yang dinilai mampu menambah angka kredit untuk keperluan kenaikan pangkat.
- h) Menambah penghasilan guru jika hasil karyanya diterbitkan.³³

2) Manfaat bagi siswa

Sebagaimana manfaat yang didapatkan guru terhadap pengembangan bahan ajar, siswa pun tidak luput dari manfaat yang dihasilkan dalam pengembangan bahan ajar, yaitu :

- 1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 2) Siswa lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan guru.
- 3) Siswa mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai.³⁴

³³*Ibid*, hal. 302.

³⁴*Ibid*,.

3. *Adobe Flash Professional CS 6*

a. *Sekilas Tentang Adobe Flash*

Adobe flash adalah *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya serta mudah dipelajari. *Adobe flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *adobe flash* juga banyak dipergunakan untuk keperluan lainnya, seperti dalam pembuatan *game*, pesentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga pembuatan film.³⁵

Animasi yang dihasilkan berupa *file movie.Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis *vektor* sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu *adobe flash* juga memiliki kemampuan untuk menginpor *file* suara, video, maupun *file* gambar dari aplikasi lain. *Adobe flash* awalnya merupakan program grafis yang diproduksi oleh *Macromedia corp*, yaitu sebuah *vendor software* yang bergerak dibidang animasi web. *Macromedia Flash* pertama kali diproduksi pada tahun 1996, *Macromedia Flash* diproduksi dalam beberapa versi, versi terakhir dari *Macromedia Flash* adalah *Macromedia Flash 8* dan sekarang *flash* sudah berpindah *vendor* menjadi *Adobe*.³⁶

Adobe adalah *vendor software* yang membeli *flash* dari *vendor* sebelumnya yaitu *Macromedia*. Sejak saat itu, *Macromedia Flash* berganti

³⁵ *Adobe Flash File pdf*. diakses pada Kamis, 09-07-2015 pukul 13.00 wib, h.1. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/42359/4/Chapter%20II.pdf>

³⁶ *Ibid*, h. 2.

nama menjadi *Adobe Flash*. Versi terbaru dari *Adobe Flash* saat ini adalah *Adobe Flash professional CS6*.³⁷ Dan pembuatan produk pembelajaran ini penulis menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* sebagai aplikasinya.

b. Pengertian *Adobe Flash Professional CS6*

Adobe Flash CS6 merupakan sebuah *software* yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Adobe flash CS6* menyediakan berbagai fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. *Adobe flash CS6* telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek 3 dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.

Adobe flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga *Flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD interaktif dan lain sebagainya. Selain itu *software* ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *website* atau *blog*, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi *website* lainnya.³⁸

³⁷*Ibid*, h. 2.

³⁸*Ibid*, h. 2.

c. Perkembangan *Adobe Flash*

Perkembangan *macromedia* yang sekarang berubah nama menjadi *Adobe Flash* antara lain sebagai berikut :

- 1) FutureSplash Animator (10 April 1996).
- 2) Flash 1 (Desember 1996).
- 3) Flash 2 (Juni 1997).
- 4) Flash 3 (31 Mei 1998).
- 5) Flash 4 (15 Juni 1999).
- 6) Flash 5 (24 Agustus 2000) – ActionScript 1.0.
- 7) Flash MX (versi 6) (15 Maret 2002).
- 8) Flash MX 2004 (versi 7) (9 September 2003) – ActionScript 2.0.
- 9) Flash MX Professional 2004 (versi 7) (9 September 2003).
- 10) Flash Basic 8 (13 September 2005).
- 11) Flash Professional 8 (13 September 2005).
- 12) Flash CS3 Professional (sebagai versi 9,16 April 2007) – ActionScript 3.0.
- 13) Flash CS4 Professional (sebagai versi 10, 15 Oktober 2008).
- 14) Adobe Flash CS5 Professional (as version 11, to be released in spring of 2010, codenamed “Viper”).
- 15) Dan yang terbaru adalah Adobe Flash Professional CS6.

Seiring dengan pembaharuan tersebut maka aplikasi ini pun jauh lebih berkembang dari aplikasi-aplikasi sebelumnya, lebih mudah dan jauh lebih variatif.

4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan merupakan kata yang sudah sangat umum. Karena itu, boleh dikatakan bahwa setiap orang mengenal istilah pendidikan. Begitu juga Pendidikan Agama Islam (PAI). Masyarakat awam mempersepsikan pendidikan itu identik dengan sekolah, pemberian pelajaran, melatih anak dan sebagainya. Sebagian masyarakat lainnya memiliki persepsi bahwa pendidikan itu menyangkut berbagai aspek yang sangat luas, termasuk semua pengalaman yang diperoleh anak dalam pembentukan dan pematangan pribadinya, baik yang dilakukan oleh orang lain maupun oleh dirinya sendiri. Sedangkan Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang didasarkan pada nilai-nilai Islam dan berisikan ajaran Islam.

Ada beberapa pengertian pendidikan menurut para ahli pendidikan diantaranya yaitu :

- 1) Menurut Amir Daien Indarkusuma, pendidikan adalah usaha sadar yang teratur dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi anak agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan.
- 2) Menurut Moh. Amin, pendidikan adalah suatu usaha sadar dan teratur sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang bertanggung jawab, untuk mempengaruhi anak agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Dengan kata lain pendidikan adalah bantuan yang

diberikan dengan sengaja kepada anak, dalam pertumbuhan jasmani dan rohani untuk mencapai tingkat dewasa.³⁹

3) Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa :

"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara" .⁴⁰

Dari beberapa pengertian diatas, dapat dipahami, bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh orang-orang dewasa yang memiliki kesadaran dalam membimbing siswa agar mengembangkan segala potensinya berupa kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan kepribadian yang baik menjadi manusia yang dewasa, mandiri dan bertanggung jawab.

b. Mengkafani Jenazah

Ketika ada seseorang meninggal dunia, biasanya orang-orang muslim melakukan penyelenggaraan jenazah atau bisa disebut dengan pengurusan jenazah, penyelenggaraan jenazah hukumnya adalah *fardhu kifayah*. Ada beberapa hal yang dilakukan ketika ada jenazah muslim yang meninggal dunia, yaitu memandikan, mengkafankan, mensholatkan, dan

³⁹Siti Marfuah, "Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam", *sripsi*, Malang : UIN Malang, 2007 h. 51. Diakses pada Kamis 09-07-2015 pukul 13.00 wib.<http://lib.uin-malang.ac.id/files/thesis/fullchapter/03110122.pdf>

⁴⁰Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung : Penerbit Citra Umbara, 2003, h. 3.

menguburkan. Pada bahasan untuk bahan ajar yang akan dikembangkan kali ini hanya pada ruang lingkup mengkafani jenazah.

Mengkafani jenazah dilakukan dengan cara menutupi tubuh jenazah dengan kain kafan meskipun sehelai. Kain kafan yang digunakan untuk mengkafani jenazah hendaknya (1) bersih, baik, dan menutupi aurat, (2) berwarna putih, (3) kering dan berminyak wangi, (4) tiga lapis untuk jenazah laki-laki, dan lima lapis untuk jenazah perempuan.

Kain kafan yang digunakan untuk mengkafani jenazah hendaknya kain yang tidak mahal. Akan tetapi, jenazah wanita boleh dikafani dengan menggunakan kain sutra. Kain kafan dibeli menggunakan uang atau harta peninggalan jenazah jika memiliki harta peninggalan. Jika jenazah tidak memiliki peninggalan harta dan uang untuk membeli kain, sudah merupakan tanggungan keluarga yang ditinggalkan. Jika keluarga tidak mampu, uang untuk membeli kain kafan dapat diambilkan dari baitul mal, uang untuk membeli kain kafan menjadi tanggungan kaum muslim yang mampu.

Jumlah kain kafan untuk jenazah laki-laki paling sedikit satu helai kain yang dapat menutupi seluruh tubuh jenazah. Jumlah kain kafan untuk jenazah perempuan paling sedikit tiga helai kain yang dapat menutupi seluruh tubuh jenazah. Akan tetapi kain kafan laki-laki sebaiknya tiga lapis dan perempuan sebaiknya lima lapis. Lima lapis kain tersebut digunakan untuk basahan (kain bawah), baju, tutup kepala, kerudung, dan kain seluruh badan.

Cara mengkafani jenazah laki-laki sebagai berikut, kain kafan dihindarkan sehelai demi sehelai dan diatas tiap-tiap kain di taburi wewangian misalnya kapur barus.Selanjutnya jenazah diletakkan diatas kain kafan, kedua tangan jenazah diletakkan diatas dada, tangan kanan diatas tangan kiri.Selanjutnya jenazah ditutupi dengan kain kafan sebagaimana kain ikhram. Cara kedua untuk mengkafani jenazah laki-laki adalah kain kafan diletakkan seperti cara pertama, tetapi jenazah diberi baju dari potongan kain kafan yang di bentuk seperti baju. Baju tersebut terdiri dari baju, dan sarung.Setelah semuanya siap, jenazah dibungkus dengan kain kafan yang menutup seluruh badan dengan rapat. Berkaitan dengan mengkafani jenazah, Rasulullah SAWbersabda :

Dari Aisyah *r.a* ia berkata : Rasulullah SAW dikafani dengan tiga lapis kain putih suhuliyah dari katun (kain putih) bersih yang terbuat dari kapas, tidak dipakaikan didalamnya baju kurung ataupun sorban. (Muttafaq “Alaih)

Hadis diatas menjelaskan tentang tata cara mengkafani jenazah laki-laki. Cara mengkafani jenazah perempuan dijelaskan dalam hadis Rasulullah SAW. Berikut :

Dari Laila binti Qanif, ia berkata, “Saya salah seorang yang turut memandikan Ummi Kulsum binti Rasulullah SAW. Ketika ia wafat. Yang pertama diberikan Rasulullah SAW kepada kami adalah kain basahan, kemudian baju, tutup kepala, lalu krudung, dan sesudah itu di masukkan kedalam kain yang lain (yang

menutupi seluruh tubuhnya). Sedangkan Nabi SAW berdiri ditengah pintu membawa kafannya dan memberikannya kepada kami sehelai demi sehelai.” (HR. Ahmad dan Abu Daud)

Setelah kain siap, jenazah diletakkan diatasnya, wewangian diberikan pada saat jenazah dikafani. Selanjutnya, kain kafan ditarik agar rapi dan dapat menyelimut seluruh tubuh jenazah kemudian ikat dengan tali kain, tali kain untuk orang dewasa berjumlah tujuh, yaitu untuk bagian atas kepala, leher, dada, pinggang, lutut, mata kaki, dan ujung bawah kain. Jumlah tali untuk jenazah bayi dan anak-anak disesuaikan kebutuhan asal jumlahnya ganjil. Tali-tali tersebut diikatkan di sebelah kiri jenazah dengan simpul hidup agar mudah membukanya pada saat di kubur.

Orang yang meninggal pada saat melaksanak ihram, jenazahnya tidak diberi wewangian. Selain itu kepalanya tidak ditutupi. Rasulullah SAW bersabda :

“Mandikanlah ia dengan air dan daun bidara, kafanilah ia dengan dua kain ihramnya, tetapi janganlah kamu beri wewangian dan jangan kamu tutup kepalanya karena sesungguhnya Allah akan membangkitkannya pada hari kiamat dalam keadaan seperti disaat ia berihram.” (HR. Bukhari)⁴¹

⁴¹Titin Mabrurroh dan Trisa Wulandari, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XI*, Klaten : PT. Intan Pariwara 2014, h.31-40.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau yang sering dikenal dengan istilah R&D (*research and development*) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Borg dan Gall pada dalam Wina Sanjaya menjelaskan :

*“Our use of the term” “product” includes not only material objects, such as textbooks, instructional films and so forth, but is also intended to refer to established procedures and processes, such as a method of teaching or method of organizing instruction.*⁴²

Jadi menurut mereka produk pendidikan yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan itu tidak terbatas pada bahan-bahan pembelajaran seperti buku teks, film pendidikan dan lain sebagainya, akan tetapi bisa juga berbentuk prosedur atau proses seperti metode mengajar atau metode mengorganisasikan pembelajaran.

Gay, Mills dan Airasian menyatakan bahwa dalam bidang pendidikan, tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan disekolah-sekolah. Lebih lanjut lagi, penelitian pengembangan ini adalah suatu jenis penelitian pragmatik yang menawarkan suatu cara untuk menguji teori dan memvalidasi praktik yang terus menerus dilakukan secara esensial melalui tradisi yang tidak menantang. Suatu cara untuk menetapkan

⁴²Pernyataan Borg dan Gall dikutip dari : Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan (Jenis, Metode, dan Prosedur)*, Jakarta : Kencana, 2014, h. 129.

prosedur-prosedur, teknik-teknik, dan peralatan-peralatan baru yang didasarkan kepada suatu analisis metodik tentang kasus-kasus spesifik.⁴³

Dari pendapat di atas maka dapat dipahami bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Hal tersebut dilakukan agar produk tersebut dapat digunakan oleh masyarakat khususnya dalam ruang lingkup pendidikan. Sedangkan model pengembangan yang akan dijadikan sebagai acuan pada penelitian ini adalah model pengembangan Dick & Carrey.

Pada model pengembangan Dick & Carrey ada 10 tahapan yang harus dilakukan mulai dari awal pengembangan hingga menjadi sebuah produk hasil dari pengembangan tersebut, yaitu : (1) menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan, (2) menganalisis pembelajaran, (3) menganalisis siswa dan konteks pembelajaran, (4) menuliskan tujuan pembelajaran, (5) mengembangkan instrumen penilaian, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan bahan ajar, (8) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, (8) merevisi pembelajaran, (10) mengembangkan evaluasi sumatif.⁴⁴

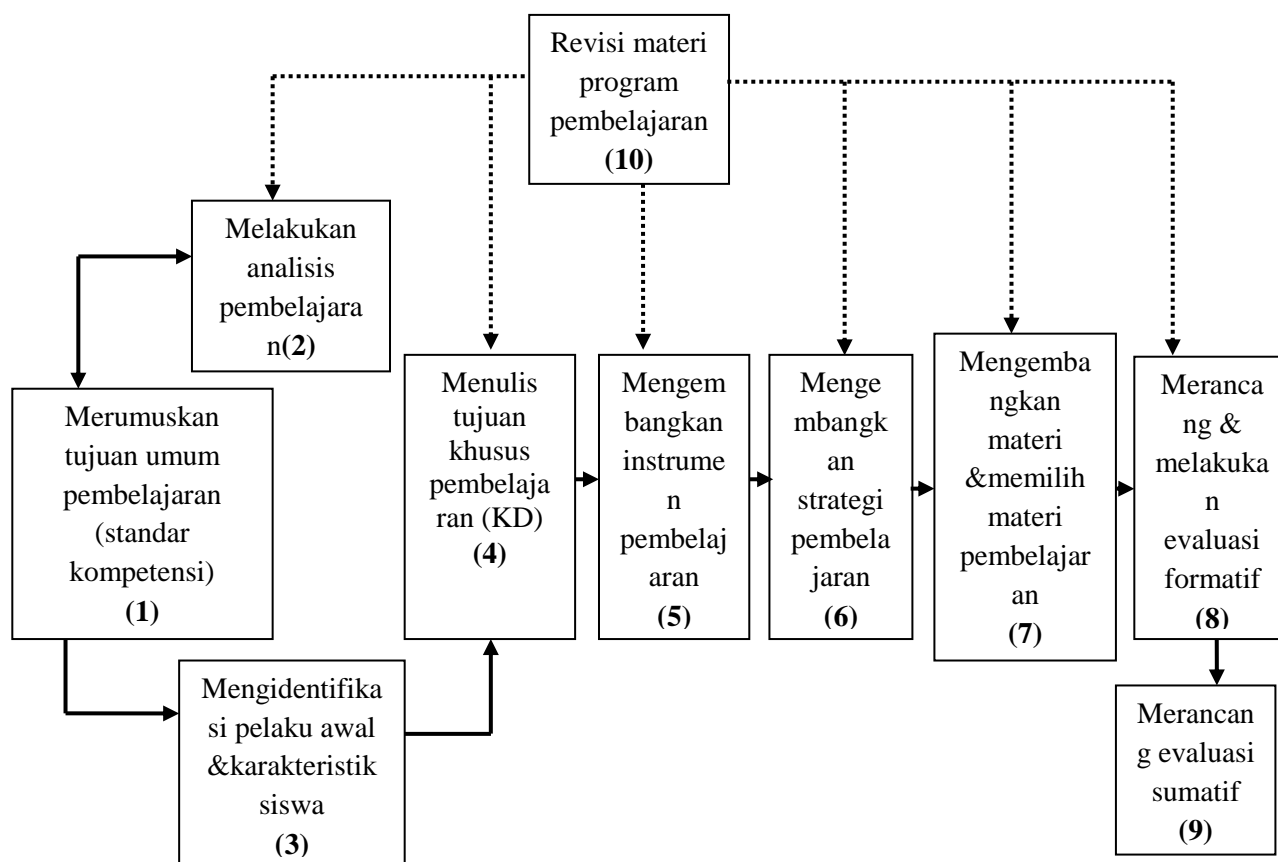
Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar materi penyelenggaraan jenazah mata pelajaran PAI dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS6* yang dirancang dan dikembangkan sesuai dengan

⁴³Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2011, h. 263-264.

⁴⁴Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran Dalam konteks Kurikulum 2013*, Bandung, PT. Refika Aditama : 2014 cetakan pertama, hal. 45.

karakteristik dan kebutuhan siswa. Mengingat pentingnya kedudukan bahan ajar dalam proses pembelajaran untuk mata pelajaran PAI, untuk mengatasi masalah kesulitan belajar.

Tahapan-tahapan model pengembangan Dick & Carrey dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1
Tahapan Pengembangan Desain Sistem Pembelajaran Dick & Carey

Berdasarkan visualisasi diatas, tahapan pengembangan model sistem pembelajaran Dick & Carey terdiri dari 10 tahapan, namun penulis hanya menggunakan 9 tahapan pada penelitian pengembangan ini. Hal ini dikarenakan, untuk evaluasi sumatif pada tahapan pengembangan desain sistem pembelajaran

Dick & Carey, menurut Yunus Abidin tidak melibatkan perancang program (pengembang), tetapi melibatkan penilai independen.⁴⁵ Selain itu menurut Emzir, evaluasi ini biasanya dilakukan oleh individu-individu lain selain pengembang program.⁴⁶ Hal ini lah yang menjadi alasan mengapa penulis hanya melakukan 9 tahapan saja tetapi tidak melakukan keseluruhan tahapan. Kesembilan tahapan tersebut dapat dijelaskan secara ringkas sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan Untuk Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran

Analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan pembelajaran adalah langkah pertama yang harus dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah desain sistem pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk menentukan apa yang harus dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.⁴⁷ Kegiatan ini bertujuan untuk menentukan apa yang harus dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.⁴⁸

2. Melakukan Analisis Pembelajaran

Langkah kedua, yang harus dilakukan dalam mengembangkan desain pembelajaran adalah melakukan analisis pembelajaran. Menurut Dick, Carey & Carey analisis pembelajaran adalah suatu prosedur, yang apabila diterapkan pada suatu tujuan pembelajaran akan menghasilkan suatu identifikasi kemampuan-kemampuan bawahan yang diperlukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran utama. Berdasarkan pendapat diatas, analisis

⁴⁵*Ibid*, h. 52

⁴⁶*Ibid*, h. 53

⁴⁷*Ibid*, h. 46.

⁴⁸Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta, PT. Bumi Aksara : 2011, cetakan ketujuh, hal. 25.

pembelajaran dilakukan untuk menetapkan sejumlah keterampilan tertentu yang harus dimiliki siswa agar mampu mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁴⁹

3. Menganalisis Siswa dan Kontek Pembelajaran

Selain melakukan analisis tujuan pembelajaran, hal penting yang perlu dilakukan dalam menerapkan model ini adalah analisis terhadap karakteristik siswa dan konteks pembelajaran. Kedua langkah ini dapat dilakukan secara bersamaan atau paralel. Dick, Carey & Carey menjelaskan bahwa analisis konteks ini meliputi kondisi-kondisi terkait dengan keterampilan yang dipelajari oleh siswa dan situasi yang terkait dengan keterampilan yang dipelajari oleh siswa dan situasi yang terkait dengan tugas yang dihadapi oleh siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.

Analisis terhadap karakteristik siswa meliputi kemampuan aktual yang dimiliki oleh siswa, gaya belajar, sikap terhadap aktivitas belajar, dan termasuk didalamnya karakter dan kepribadian siswa. Berdasarkan konsep diatas, analisis pembelajaran ditujukan untuk mengenali profil siswa secara menyeluruh termasuk didalamnya analisis kemampuan dan keterampilan awal, sikap, motivasi, bakat, minat, karakter, dan kepribadian siswa.⁵⁰

4. Menuliskan Tujuan Khusus Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis pembelajaran, langkah selanjutnya dalam merancang desain sistem pembelajaran adalah mengembangkan tujuan khusus pembelajaran atau tujuan performasi. Tujuan performasi adalah sebuah

⁴⁹Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran Dalam konteks Kurikulum 2013*, Bandung, PT. Refika Aditama : 2014 cetakan pertama, h. 46-47.

⁵⁰*Ibid*, h. 48.

gambaran detail tentang apa yang akan dapat dilakukan oleh siswa setelah menyelesaikan pembelajaran. Tujuan performasi lebih menyarankan bagaimana siswa mampu menerapkan seluruh pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya dalam konteks dunia nyata diluar pembelajaran. Dengan kata lain, tujuan pembelajaran khusus ini bukan kemampan yang bersifat konseptual melainkan lebih jauh bersifat implementasional.⁵¹

5. Mengembangkan Instrumen Penilaian

Berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, langkah selanjutnya adalah mengembangkan instrumen penilaian yang dapat digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Dick, Carey, & Carey menjelaskan bahwa pengembangan instrumen penilaian hendaknya dilakukan sebelum proses pembelajaran bukan setelah proses pembelajaran. Hal ini disebabkan penilaian harus benar-benar sesuai dengan tujuan performa yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, performa atau tujuan khusus yang ingin dicapai harus benar-benar sesuai dengan performa yang ingin diukur melalui penilaian. Dengan demikian, penilaian terbentuk dari item-item atau tugas-tugas performa yang langsung mengukur keterampilan yang dideskripsikan dalam satu atau lebih tujuan performa yang telah ditetapkan.⁵²

6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Langkah keenam dalam mengembangkan desain sistem pembelajaran adalah menentukan strategi yang akan digunakan dalam pembelajaran. Strategi yang akan digunakan disebut strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran

⁵¹*Ibid*, h. 48-49.

⁵²*Ibid*,.

yang dipilih hendaknya strategi pembelajaran yang bersifat konstruktivis dan kontekstual.⁵³

7. Mengembangkan Materi Pembelajaran

Langkah ketujuh dalam mengembangkan desain pembelajaran adalah mengembangkan bahan ajar atau materi pembelajaran. Bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Pengembangan bahan ajar hendaknya dilakukan sejalan dengan strategi pembelajaran atau berbasis model pembelajaran. Berdasarkan penelitian Ernalis, Syahrudin dan Abidin dapat dijelaskan bahwa bahan ajar yang terbukti efektif mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter siswa adalah (1) bahan ajar yang dikembangkan sejalan dengan model pembelajaran yang relevan, (2) bahan ajar yang disusun berbasis aktivitasnya para siswa, (3) bahan ajar tidak hanya menyajikan aktivitas umum melainkan aktivitas yang bersifat inkuiri/konstruktivis, dan (4) bahan ajar yang dilengkapi dengan lembar kerja proses yang menggiring siswa bekerja berdasarkan tuntunan model pembelajaran yang digunakan.⁵⁴

8. Merancang dan Mengembangkan Evaluasi Formatif

Tujuan evaluasi formatif adalah untuk mengumpulkan data yang terkait dengan kekuatan dan kelemahan desain sistem pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari proses evaluasi formatif dapat digunakan sebagai masukan atau input untuk memperbaiki draf desain sistem pembelajaran.

⁵³*Ibid*, h. 50.

⁵⁴*Ibid*, h. 51.

Dalam prosesnya, evaluasi formatif tidak hanya dilakukan atas temuan lapangan melainkan juga atas dasar masukan para ahli.⁵⁵

9. Merevisi Pembelajaran

Langkah kesembilan dari proses pengembangan desain sistem pembelajaran adalah melakukan revisi terhadap draf sistem sistem pembelajaran. Data yang digunakan untuk landasan revisi adalah dari evaluasi formatif yang telah dilakukan. Evaluasi formatif tidak hanya dilakukan pada draf program pembelajaran saja, tetapi juga terhadap aspek-aspek desain sistem pembelajaran yang digunakan dalam program seperti analisis pembelajaran, *entry behavior*, dan karakteristik siswa.⁵⁶

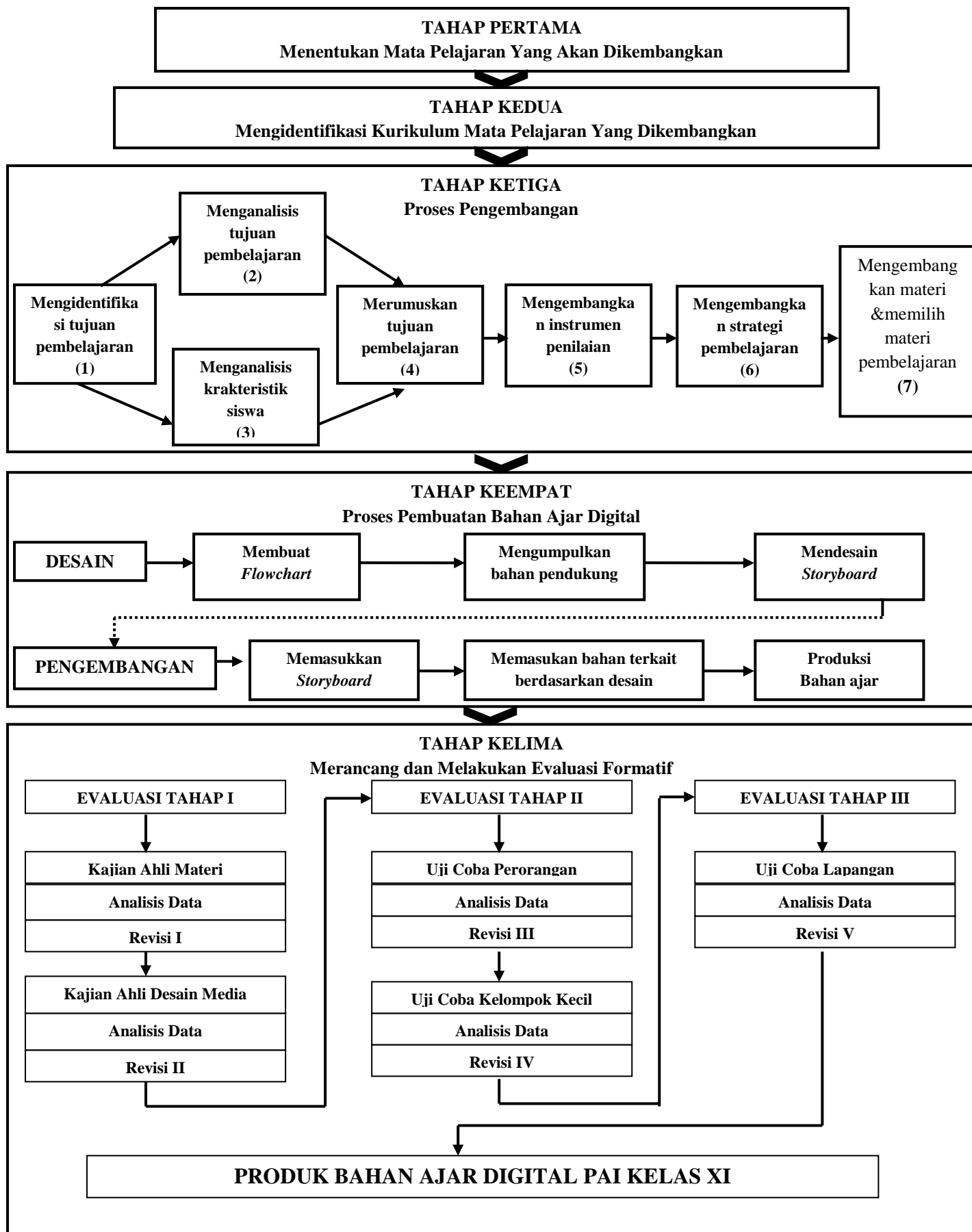
B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan bahan ajar PAI dengan menggunakan model pengembangan Dick & Carey terdiri dari 5 tahapan, yaitu :

1. Menentukan mata pelajaran yang akan dikembangkan.
2. Mengidentifikasi kurikulum mata pelajaran yang akan dikembangkan.
3. Pelaksanaan pengembangan
4. Proses penyusunan dan penulisan bahan ajar
5. Merancang dan melakukan evaluasi formati

⁵⁵*Ibid.,.*

⁵⁶*Ibid*, h. 52.



Gambar 3.2
Prosedur Pengembangan Bahan Ajar

1. Tahap Pertama (Menentukan Mata Pelajaran Yang Akan Dikembangkan)

Mata pelajaran yang akan dikembangkan adalah mata Pelajaran PAI. Hal ini didasarkan atas beberapa pertimbangan, yakni *Pertama*, mata pelajaran PAI sebagaimana pendapat para ahli adalah mata pelajaran yang sering dianggap mudah namun pada kenyataannya cukup sulit dipahami karena ada beberapa bagian materi yang bersifat abstrak. *Kedua*, mata pelajaran PAI khususnya materi penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah) adalah materi yang bersifat linier sehingga bahan ajar berbasis multimedia sangat bagus dan cocok jika dijadikan sebagai sumber belajar siswa. Oleh karena pertimbangan-pertimbangan tersebut, peneliti memutuskan untuk memilih mata pelajaran PAI materi mengkafani jenazah untuk dijadikan objek pengembangan bahan ajar yang peneliti kembangkan untuk nantinya akan digunakan sebagai bahan belajar serta sumber belajar siswa.

2. Tahap Kedua (Mengidentifikasi Kurikulum Mata Pelajaran Yang Akan Dikembangkan)

Tahap ini merupakan Kegiatan yang harus dilakukan peneliti sebelum melakukan kegiatan utama pada proses pengembangan ini. Dengan melakukan identifikasi kurikulum mata pelajaran PAI, nantinya akan membantu peneliti dalam proses pengembangan bahan ajar dalam bentuk digital. Sebab dengan teridentifikasinya komponen-komponen yang ada dalam kurikulum mata

pelajaran PAI, akan membantu peneliti dalam mengetahui tujuan pembelajaran, analisis tujuan pembelajaran, dan merumuskan tujuan pembelajaran yang nantinya akan dilakukan pada tahap ketiga. Untuk mengidentifikasi kurikulum tentunya peneliti akan beracuan pada kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 1 Palangkaraya yaitu kurikulum KTSP

3. Tahap Ketiga (Proses Pengembangan)

Tahap ini merupakan kegiatan inti dalam penelitian ini. Berdasarkan model pengembangan yang digunakan yaitu Dick & Carey, maka pelaksanaan proses pengembangan dilakukan melalui 9 langkah, yaitu : (1) menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan, (2) menganalisis pembelajaran, (3) menganalisis siswa dan konteks pembelajaran, (4) menuliskan tujuan pembelajaran, (5) mengembangkan instrumen penilaian, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan bahan ajar, (8) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, (8) merevisi pembelajaran, (10) mengembangkan evaluasi sumatif.

4. Tahap Keempat (Penyusunan dan Pembuatan Bahan Ajar)

Pada Tahapan ini merupakan proses penyusunan dan pembuatan bahan ajar PAI materi penyelenggaraan jenazah dalam bentuk aplikasi pembelajaran berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* dan buku panduan guru. Penyusunan dan pembuatan bahan ajar digital ini berdasarkan pada tahap-tahap sebelumnya.

5. Tahap Kelima (Merancang dan Melakukan Evaluasi Formatif)

Pada tahapan terakhir ini, penulis merancang sekaligus melakukan evaluasi formatif pada produk yang dikembangkan. Tujuan evaluasi formatif adalah untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan. Hasil analisis dari evaluasi ini dijadikan acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dikembangkan.

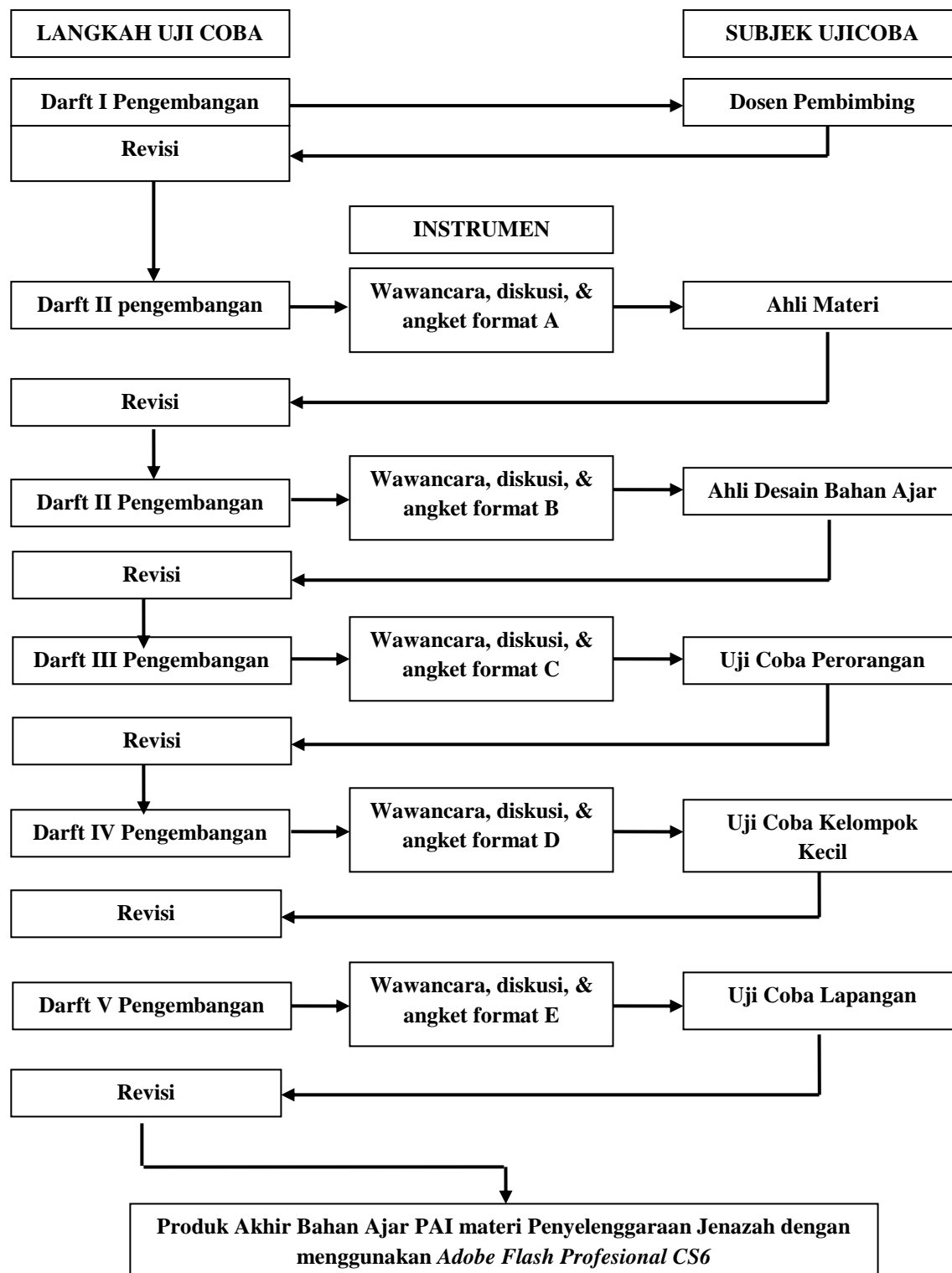
Evaluasi dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu (1) tahap 1 evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi PAI dan ahli desain media pembelajaran, setelah mendapatkan hasil analisis maka dilakukan revisi pada tahap pertama. (2) evaluasi tahap kedua yaitu uji coba yang melibatkan siswa. Uji coba yang dilakukan terdiri dari 3 tahapan, ujicoba perorangan, ujicoba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Uji coba dilakukan dengan mempresentasikan bahan ajar multimedia dengan menggunakan seperangkat komputer yang dikoneksikan dengan proyektor. Setelah itu peneliti menyebarkan angket ke semua siswa untuk diisi ketika peneliti mulai mempresentasikan bahan ajar multimedia tersebut. Setelah mendapatkan hasil, maka hasil analisis tersebut digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba Produk

Ujicoba perlu dilakukan untuk mendapatkan analisis data tentang kualitas produk yang dikembangkan. Berikut gambaran proses uji coba produk :



Gambar 3.3
Skema Rancangan Uji Coba Produk

2. Subjek Uji Coba

Dalam Proses ujicoba untuk produk bahan ajar digital yang dikembangkan melibatkan beberapa subjek uji coba, antara lain sebagai berikut:

a. Ahli Desain dan Media (Validator)

Ahli desain media pembelajaran adalah dosen IAIN P.Raya yang berkompeten dibidang media pembelajaran interaktif. Pemilihan ahli desain media pembelajaran interaktif berdasarkan pertimbangan bahwa dosen tersebut berkompeten di bidangnya. Ahli desain bahan ajar interaktif inilah yang memberikan komentar dan saran pada angket yang di bagikan guna perbaikan tentang bahan ajar digital yang dikembangkan sebagai standar rancangan desain bahan ajar yang tepat dan dapat digunakan dalam pembelajaran yang sesungguhnya. Penilaian dari seorang ahli desain ini bertujuan untuk merevisi serta menyempurnakan rancangan desain bahan ajar digital, agar bahan ajar tersebut layak digunakan di lapangan karena sudah melalui tahap ujicoba dan analisis lebih lanjut dari para pakar yang bersangkutan.

b. Ahli Materi Bidang Studi PAI (Validator)

Ahli Materi atau bidang studi adalah seorang dosen pada Jurusan Pendidikan Agama Islam di IAIN Palangkaraya (Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya atau guru PAI yang telah berpengalaman dan berkompeten. Penunjukan pakar materi atau ahli bidang studi ini berdasarkan pertimbangan, bahwa pakar tersebut berkompetensi

dibidangnya dan mampu memberikan penilaian serta saran perbaikan terhadap materi pada produk pembelajaran yang telah dirancang. Sehingga nantinya hasil analisis dan penilaian pakar materi tersebut digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk yang telah dirancang sebelumnya, agar produk bisa disempurnakan dan layak untuk dijadikan sebagai bahan dan sumber pembelajaran.

c. Siswa Kelas XI SMA

Siswa yang menjadi subjek ujicoba selanjutnya adalah siswa-siswa kelas XI SMA Negeri 1 Palangkaraya yang menjadi subjek terpenting dalam setiap eksperimen atau ujicoba. Adapun ujicoba yang dilakukan yaitu melalui beberapa tahapan. Diantaranya adalah ujicoba perorangan, ujicoba kelompok kecil, dan ujicoba lapangan. Tahapan pertama yaitu ujicoba perorangan dengan menggunakan teknik 3 orang siswa dari beberapa kategori, yaitu siswa berprestasi tinggi, siswa berprestasi sedang, dan siswa berprestasi rendah. Kemudian pada tahap ujicoba kedua yakni kelompok kecil, dengan subjek 10 orang siswa acak (tanpa kategori). Setelah itu pada ujicoba selanjutnya yakni ujicoba lapangan, yaitu dengan melibatkan seluruh siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Palangkaraya dengan jumlah maksimal 20 orang yang tentunya beragama Islam.

3. Jenis Data

Ada beberapa jenis data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini yaitu, *pertama*, jenis data kuantitatif berdasarkan analisis hasil angket yang diberikan kepada para pakar, yaitu pakar desain bahan

ajardan pakar materi atau ahli bidang studi serta ujicoba lapangan terhadap siswa. Setelah itu data tersebut dikonversikan kedalam bentuk data kualitatif. *Kedua*, jenis data kualitatif yang diperoleh berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara siswa. Adapun data yang ingin diketahui dalam penelitian ini adalah berupa :

- a. Kelayakan rancangan produk pembelajaran, data tersebut diperoleh dari hasil evaluasi pakar desain media pembelajaran interaktif dengan menggunakan angket.
- b. Ketepatan dan kelayakan serta kesesuaian materi pembelajaran berdasarkan kompetensi yang telah ditetapkan. Data tersebut diperoleh melalui hasil evaluasi pakar materi atau ahli bidang studi Pendidikan Agama Islam yang didapat melalui angket.
- c. Tanggapan siswa terhadap produk media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan serta peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa, yang dilakukan dengan mengisi angket.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk menghasilkan produk pengembangan yang berkualitas tentunya dibutuhkan pula alat ukur yang mampu dijadikan sebagai acuan dalam menggali dan menganalisis data yang diinginkan dalam pengembangan produk media pembelajaran interaktif. Alat ukur atau instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini ialah angket, tes, observasi, dan wawancara yang dilakukan kepada subjek-subjek penelitian pengembangan.

a. Angket

Angket adalah sebuah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data-data kuantitatif. Angket pada penelitian ini dibagikan kepada pakar media pembelajaran dan pakar materi atau bidang studi Pendidikan Agama Islam sebagai acuan dalam merevisi sehingga peneliti mengetahui kelayakan dan ketepatan materi serta tampilan produk pengembangan media pembelajaran berdasarkan penilaian para pakar tersebut.

b. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan bersama narasumber atau subjek penelitian. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan data secara spesifik tentang kualitas produk pembelajaran interaktif yang sedang dikembangkan.

c. Observasi

Observasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui secara langsung keadaan lapangan atau tempat berlangsungnya ujicoba produk dilakukan. Hal ini berguna untuk mengetahui kelayakan lingkungan sarana dan prasarana yang ada dapat melancarkan proses ujicoba produk pengembangan.

5. Teknik Analisis Data

Ada dua teknik yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu teknik analisis kualitatif deskriptif dan analisis kuantitatif deskriptif. Hal ini dilakukan berdasarkan instrumen pengumpulan data yang ada, data yang

diperoleh melalui wawancara dan observasi dibuat serta dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hal ini bertujuan untuk mendeskripsikan data-data yang telah di dapat. Hasil analisis tersebut dapat dijadikan sebagai landasan dalam memperbaharui atau merevisi produk yang dikembangkan. Adapun data yang diperoleh melalui angket yang dijadikan sebagai instrumen yang dianalisis secara kuantitatif, kemudian dikonversikan ke data kualitatif menggunakan rumus skala likert.

Skala likert adalah rumus yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial atau produk yang dikembangkan oleh peneliti. Masalah yang hendak diteliti tentunya sudah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Jika teknis analisis data pada penelitian menggunakan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item (indikator) instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

Jawaban setiap item instrumen dengan menggunakan skala likert yang peneliti pilih adalah “Sangat Baik” (SB), “Baik” (B), “Cukup” (Cukup), “Kurang” (K), dan “Sangat Kurang” (SK).⁵⁷ Untuk keperluan analisis kualitatif, maka jawaban itu dapat diberi bobot sebagai berikut :

⁵⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta : Bandung, 2013, h. 93.

Tabel 3.1
Bobot dari tiap-tiap kategori

Kategori	Bobot
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Instrumen penelitian yang akan peneliti buat adalah dalam bentuk ceklis. Sebelum menganalisis data pada instrument peneliti hendaknya menentukan skor maksimal hingga skor minimal untuk dijadikan interval patokan kelayakan produk.

$$SB = 5 \times \text{jumlah indikator} \times \text{jumlah responden}$$

$$B = 4 \times \text{jumlah indikator} \times \text{jumlah responden}$$

$$C = 3 \times \text{jumlah indikator} \times \text{jumlah responden}$$

$$K = 2 \times \text{jumlah indikator} \times \text{jumlah responden}$$

$$SK = 1 \times \text{Jumlah indikator} \times \text{jumlah responden}$$

Untuk menganalisis hasil data maka cukup dengan mengklasifikasikan pilihan responden per indikator, misalnya dari 10 orang responden 3 orang memilih sangat baik, 2 orang memilih baik, 2 orang memilih kurang dan 3 orang memilih sangat kurang. Setelah diklasifikasikan berdasarkan tiap-tiap kategori untuk tiap-tiap indikator, maka jumlah responden dari tiap-tiap kategori dikalikan dengan bobot kategori yang mereka pilih begitu seterusnya hingga indikator terakhir. Setelah itu skor yang dihasilkan dari tiap-tiap indikator di jumlah, setelah mendapat hasil maka siap dicocokkan pada range dari tiap-tiap kategori yaitu dari jumlah skor maksimal hingga skor minimal.

Jika skor berada ditengah-tengah antara range skor “B” dan “SB” maka dapat disimpulkan produk yang dianalisis dapat dikategorikan sangat baik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN

A. Tahapan-Tahapan dalam Melakukan Pengembangan

1. Menentukan mata pelajaran yang akan dikembangkan

Ada beberapa pertimbangan peneliti dalam memilih mata pelajaran yang akan dikaji dan dijadikan sebagai sarana dalam mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia. Seperti yang telah di bahas pada bab satu dibagian latar belakang, peneliti telah banyak menyinggung alasan peneliti memilih mata pelajaran PAI sebagai objek pengembangan.

Ada beberapa faktor yang melatarbelakangi mengapa peneliti tertarik menjadikan mata pelajaran PAI sebagai objek pengembangan bahan ajar berbasis multimedia. *Pertama*, mata pelajaran PAI sebagaimana pendapat para ahli adalah mata pelajaran yang sering dianggap mudah namun pada kenyataannya cukup sulit dipahami karena ada beberapa bagian materi yang bersifat abstrak. Sedangkan yang peneliti temukan di SMA Negeri 1 Palangkaraya, guru PAI hanya menggunakan metode dan bahan ajar konvensional sebagai bahan ajar yang digunakan untuk memaparkan materi pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli hal ini tentunya bertolak belakang dengan yang peneliti temukan di lapangan. Jika mata pelajaran PAI yang bersifat abstrak hanya dijelaskan dengan menggunakan metode dan bahan ajar yang bersifat konvensional maka akan berdampak pada keterbatasan pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya. *Kedua*, mata pelajaran PAI khususnya materi penyelenggaraan

jenazah (mengkafani jenazah) adalah materi yang bersifat linier sehingga bahan ajar berbasis multimedia sangat bagus dan cocok jika dijadikan sebagai sumber belajar siswa. Namun yang peneliti temukan di lapangan, materi seperti penyelenggaraan jenazah (mengkafani Jenazah) yang didalamnya terdapat tahapan-tahapan yang bersifat tutorial, maka guru biasanya hanya mengunduh beberapa video dari youtube untuk di presentasikan serta di jelaskan kepada siswa guna membantu pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Belum lagi bahan ajar atau buku pegangan siswa yang peneliti jadikan sebagai materi utama yang dibuat ke dalam bahan ajar yang dikembangkan sangat minim penjelasan tentang materi mengkafani jenazah, sehingga peneliti perlu menambahkan referensi materi lainnya yang tidak ada dalam buku pegangan untuk melengkapi materi yang ada pada bahan ajar yang peneliti kembangkan, seperti materi yang peneliti kutip dalam buku Fiqih Sunnah karya Sayyid Sabiq, Risalah Al-Janaiz karya Wawan Shofwan, tuntunan lengkap mengurus jenazah karya M. Nasaruddin al- Albani, dan Fiqih Islam karya Sulaiman Rasyid.

Oleh karena pertimbangan-pertimbangan tersebut, peneliti memutuskan untuk memilih mata pelajaran PAI materi mengkafani jenazah untuk dijadikan objek pengembangan bahan ajar yang peneliti kembangkan untuk nantinya akan digunakan sebagai bahan belajar serta sumber belajar siswa yang teori beserta praktiknya lengkap dari berbagai literature.

2. Mengidentifikasi kurikulum mata pelajaran yang akan dikembangkan

Pada bagian ini peneliti mengidentifikasi dan menetapkan kurikulum mata pelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti menetapkan kurikulum yang digunakan adalah kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), hal ini terjadi karena disekolah tempat peneliti mengadakan ujicoba produk tepatnya di SMA Negeri 1 P.Raya menerapkan 2 kurikulum sekaligus yaitu Kurikulum 2013 dan KTSP. Kurikulum 2013 sudah mulai diterapkan pada siswa kelas X, namun untuk kelas XI masih menggunakan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) akan tetapi menurut salah seorang guru yang mengajar disana tidak menutup kemungkinan pada tahun yang akan datang Kurikulum 2013 akan diterapkan seluruhnya.

Ketika peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 1 P.Raya, Siswa kelas XI masih menggunakan kurikulum KTSP, padahal bahan ajar yang peneliti rancang menggunakan kurikulum 2013. Setelah dipertimbangkan peneliti akhirnya mengubah kurikulum yang peneliti gunakan pada bahan ajar yang dikembangkan tanpa mengubah materi pembelajaran yang ada.

Pada kurikulum 2013 terdapat KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar), sedangkan pada kurikulum KTSP terdapat Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Adapun standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada pada kurikulum KTSP dapat dilihat pada tabel berikut.

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber /Bahan/Alat
Memahami ketentuan hukum Islam tentang pengurusan jenazah	Menjelaskan tatacara pengurusan jenazah	Tatacara pengurusan jenazah : -Memandikan -Mengkafani -Menshalatkan -Menguburkan	-Mampu menjelaskan tatacara memandikan jenazah. -Mampu menjelaskan tatacara mengkafani jenazah -Mampu menjelaskan tatacara menshalatkan -Mampu menjelaskan tatacara menguburkan jenazah	2 jam (2x45 menit)	Al-Qur'an dan terjemah Buku PAI kelas XI Buku-buku relevan

Pemilihan kurikulum KTSP ini peneliti lakukan agar antara bahan ajar yang dikembangkan relevan dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut. Selain itu kurikulum KTSP dirasa sangat mudah diterapkan dan sangat sederhana dibandingkan kurikulum K13 yang notabennya masih cukup baru dan membutuhkan penyesuaian dalam penerapannya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 1 P. Raya, hal ini berkaitan dengan bahan ajar yang dikembangkan yaitu berupa materi pengurusan jenazah yang merupakan materi PAI kelas XI SMA. Pada kurikulum KTSP beban belajar siswa SMA untuk kelas X, XI, dan XII PAI hanya 2 x 45 menit. Alokasi Waktu ini sejalan dengan proses pembelajaran siswa aktif, yaitu proses pembelajaran yang mengedepankan pentingnya siswa mencari tahu melalui proses mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan.

3. Proses pengembangan

a. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran

Pada setiap pembelajaran tentunya terdapat tujuan-tujuan yang harus dicapai. Peneliti telah merumuskan tujuan yang harus dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan yang telah dirumuskan tersebut adalah siswa diharapkan mampu menjelaskan, memahami, dan mempraktekkan tata cara mengkafani jenazah sesuai dengan kaidah-kaidah dan syari'at islam yang tentunya telah terangkum di dalam materi yang telah dikembangkan oleh peneliti. Adapun tujuan

pembelajaran yang ada pada materi pengurusan dan penyelenggaraan jenazah ada 2, yaitu :

- 1) Menjelaskan tatacara pengurusan jenazah meliputi memandikan, mengkafani, mensholatkan dan menguburkan.
- 2) Memperagakan tatacara pengurusan jenazah meliputi memandikan, mengkafani, menshalatkan dan menguburkan.

Dari kedua tujuan pembelajaran yang telah diidentifikasi inilah nantinya akan dianalisis lagi dan dipilih sebagai tujuan pembelajaran yang diterapkan pada bahan ajar yang peneliti kembangkan. Berkenaan dengan tujuan awal pengembangan bahan ajar yang dilakukan yaitu mengembangkan bahan ajar materi penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah), maka dari dua tujuan pembelajaran tersebut peneliti hanya memilih menjelaskan serta memperagakan tatacara pengurusan jenazah (mengkafani jenazah). Hal ini dilakukan untuk membatasi wilayah pengembangan bahan ajar dan hanya memfokuskan pada satu sub materi saja. Selain itu penelitian pengembangan ini akan cukup sulit jika ranah pengembangan bahan ajar mencakup keempat sub materi, selain itu penelitian yang dilakukan akan semakin sulit dan membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga peneliti memutuskan untuk memfokuskan pada 1 aspek materi saja yaitu mengkafani jenazah.

b. Menganalisis tujuan pembelajaran

Berdasarkan hasil identifikasi tujuan pembelajaran, terdapat dua tujuan pembelajaran yaitu :

- 1) Siswa mampu menjelaskan tatacara pengurusan jenazah (memandikan, mengkafankan, menshalatkan, dan menguburkan).
- 2) Siswa mampu mempraktekkan tatacara pengurusan jenazah (memandikan, mengkafankan, menshalatkan dan menguburkan).

Dari hasil analisis kedua tujuan pembelajaran tersebut maka peneliti memilih kedua tujuan pembelajaran tersebut namun hanya dari aspek mengkafani jenazah saja, sedangkan untuk memandikan, menshalatkan dan menguburkan tidak dipilih karena peneliti ingin fokus mengembangkan bahan ajar hanya dengan satu sub materi saja yaitu mengkafani jenazah. Materi mengkafani jenazah adalah materi yang cukup kompleks namun cukup mudah untuk diterapkan pada bahan ajar berbasis multimedia karena didalamnya terdapat tahapan-tahapan serta ketentuan-ketentuan dalam proses pelaksanaannya. Tahapan-tahapan (tutorial) inilah nantinya yang hanya mampu digambarkan dalam bahan ajar berbasis multimedia yang dikembangkan.

Analisis tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk menetapkan sejumlah keterampilan tertentu yang harus dimiliki siswa agar mampu mencapai tujuan pembelajaran. Keterampilan yang harus dimiliki siswa yang telah dirumuskan adalah memahami tata cara penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah) serta mampu memperagakan tatacara penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah). Jika siswa mampu menguasai keterampilan tersebut, maka siswa tersebut sudah berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara maksimal.

c. Menganalisis karakteristik siswa

Sebagaimana telah disinggung sebelumnya, peneliti akan melakukan ujicoba bahan ajar pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 P.Raya. Adapun jumlah siswa kelas XI IPA yang mengikuti proses ujicoba produk baik perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar ada 31 orang. Data siswa yang ikut serta dalam proses ujicoba bahan ajar berbasis multimedia dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Daftar nama siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 1 P.Raya

No	Perempuan	No	Laki-laki
1	Andini Ridho Ningrum	1	Ahmad Rifani
2	Denta Ayu. S	2	Ahmad Reza Pahlevi
3	Nadya Wira	3	Muhammad Bahrul Anwar
4	Rani Yatin Ulfa	4	Teguh Prasetyo
5	Vira Wiriyati Safitri	5	Ihsantio
6	Adinda Rizky Amelia	6	Irdian Sundah
7	Adifa Muzdalifa	7	Jihad Alif Alfiquri
8	Dhea Aulindasari	8	Nur Muhammad Faisal Ghani
9	Gina Yuvani Amelia	9	R. Seandy. N.P.P
10	Ifah Minarwiyanti	10	Eko Sigit Prayogo
11	Nor Hikmah	11	Yudha Nugraha
12	Riezky Faradina	12	Apriannor
13	Rizky Apriliani Putri	13	Hendra Priwijaya
14	Septia	14	Rahmad Rully Fauzi
15	Sabila Putri		
16	Sintya Octaviani		
17	Nonik Nazlika		
Jumlah : 17		Jumlah : 14	
Total : 31			

Sebelum peneliti mengembangkan bahan ajar, peneliti sudah menganalisis karakter siswa kelas XI IPA yang berusia sekitar 16, 17, dan 18 tahun. Menurut Piaget remaja berumur 11 tahun ke atas, memiliki kemampuan berpikir abstrak, mereka mampu mengajukan hipotesa,

menghitung konsekuensi yang mungkin terjadi serta menguji hipotesa yang mereka buat.

Walaupun pada mulanya Piaget beranggapan bahwa pada usia sekitar 15 tahun, hampir semua remaja akan mencapai tahap perkembangan *formal operation* ini. Namun kenyataannya membuktikan bahwa banyak siswa SMA bahkan sebagian orang dewasa sekalipun tidak memiliki kemampuan berfikir dalam tingkat ini.⁵⁸Oleh karena itu, siswa pada tahap *formal operation* ini lebih cocok menggunakan kegiatan pembelajaran yang bersifat konstruktifisme dan kontekstual.

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 1 P.Raya memiliki karakteristik yang sama seperti yang digambarkan oleh Piaget. Mereka masih belum mampu mengambil kesimpulan atas apa yang disampaikan guru dengan menggunakan bahasa verbal serta belum mampu mengasumsikan sesuatu yang mereka dengar tanpa mereka amati. Sehingga bahan ajar yang peneliti kembangkan mampu membantu siswa dalam mencerna materi yang bersifat abstrak karena bahan ajar yang dikembangkan mampu memproyeksikan serta memvisualisasikan materi pembelajaran kedalam bentuk nyata, seperti terdapat animasi dalam tatacara mengkafani jenazah.yang terdapat didalam bahan ajar berbasis multimedia yang dikembangkan. Bahan ajar yang dikembangkan ini cocok untuk laki-laki dan perempuan karena didalamnya terdapat praktek mengkafani jenazah untuk lelaki dan

⁵⁸ Artikel tentang Piaget :*tahap operational formal* .
(<http://www.asikbelajar.com/2013/01/piaget-tahap-operasional-formal.html>) diakses pada tanggal 17 juli 2016 pukul 11.40

perempuan. Bahan ajar ini juga diperuntukkan kepada siswa yang memang belum pernah belajar tentang materi mengkfani jenazah, karena didalamnya terdapat materi-materi dasar dalam praktek mengkfani jenazah.

d. Merumuskan tujuan khusus pembelajaran

Jika tujuan umum pembelajaran dari materi penyelenggaraan dan pengurusan jenazah adalah kompetensi dasar, yaitu mampu menjelaskan dan memperagakan tatacara pengurusan jenazah, maka tujuan khusus dari pembelajaran tersebut adalah indikator dari kompetensi dasar yang ada disilabus mata pelajaran PAI SMA kurikulum KTSP. Adapun indikator-indikator pembelajaran yang terdapat didalam silabus mata Pelajaran PAI tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Mampu menjelaskan dan mempraktekkan tatacara memandikan jenazah
- 2) Mampu menjelaskan dan mempraktekkan tatacara mengkfani jenazah
- 3) Mampu menjelaskan dan mempraktekkan tatacara menshalatkan jenazah
- 4) Mampu menjelaskan dan mempraktekkan tatacara menguburkan jenazah

Dari keempat indikator tersebut, peneliti telah merumuskan tujuan khusus yang menjadi landasan peneliti untuk mengembangkan produk bahan ajar berbasis multimedia. Tujuan khusus yang telah peneliti

tetapkan adalah mampu menjelaskan dan memaparkan tatacara mengkafani jenazah. Hal ini peneliti lakukan karena pokok bahasan yang ada dalam produk bahan ajar yang peneliti kembangkan hanya berada pada ranah mengkafani jenazah saja. Sehingga antara tujuan khusus yang telah dirumuskan relevan dengan produk bahan ajar yang dikembangkan.

Menuliskan tujuan khusus atau biasa disebut dengan indikator pembelajaran pada produk bahan ajar yang dikembangkan, bertujuan agar memberikan saran kepada siswa agar mampu menerapkan seluruh pengetahuannya, keterampilan dan sikapnya dalam konteks dunia luar. Tujuan khusus ini bukan hanya sekedar kemampuan yang bersifat konseptual, namun lebih bersifat implementasional. Tujuan ini nantinya akan disisipkan pada bahan ajar agar menjadi acuan bagi murid dalam memahami apa saja yang harus dicapai selama proses pembelajaran dan mampu untuk mengimplementasikannya dalam kehidupan nyata.

e. Mengembangkan instrument penilaian

Ada dua hal yang dapat dilakukan dengan mengembangkan instrument penilaian. *Pertama*, mengembangkan instrument penilaian untuk menguji sejauh mana pengetahuan awal siswa sebelum melaksanakan pembelajaran.

Kedua, mengembangkan instrument penilaian untuk menguji sejauh mana pengetahuan siswa setelah melaksanakan pembelajaran. Namun peneliti hanya mengembangkan instrument

penilaian yang kedua, yaitu untuk menguji sejauh mana kualitas produk yang dikembangkan dalam meningkatkan pengetahuan siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang dikembangkan.

Dengan adanya instrument pembelajaran tersebut diharapkan siswa mampu menyesuaikan performa dengan tujuan khusus yang telah dirumuskan. Instrument pembelajaran juga telah disisipkan pada bahan ajar yang telah dikembangkan. Instrumen pembelajaran berbentuk 10 soal latihan pilihan ganda, pada setiap jawaban benar yang dipilih oleh siswa terdapat 20 poin yang akan diakumulasikan pada skor akhir yang didapatkan. Adapun instrument penilaian yang ada dalam bahan ajar multimedia tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Berapa lembar jumlah kain kafan untuk jenazah perempuan ...
 - a. 5 lembar c. 8 lembar
 - b. 6 lembar d. 3 lembar

- 2) memberikan kapas pada bagian tertentu dari tubuh jenazah adalah termasuk dari...
 - a. Larangan mengkafani jenazah
 - b. Anjuran mengkafani jenazah
 - c. Hal-harus diperhatikan dalam mengkafani jenazah
 - d. Kewajiban dalam mengkafani jenazah

- 3) Hal yang harus dilakukan untuk mengkafani jenazah yang meninggal dalam keadaan syahid karena berperang di jalan Allah Swt adalah...
 - Dikafani dengan kain kafan berwarna putih
 - Dimandikan namun dimakamkan dengan pakaian perang
 - Dimakamkan beserta baju yang dikenakan ketika perang beserta darah tanpa dimandikan
 - Dikafani dengan sutra tanpa dimandikan

4) Perhatikan pernyataan berikut :

- Jenazah wanita harus dikafani dengan kain sutra
- Uang untuk membeli kain kafan hendaknya diambil dari harta peninggalan jenazah
- Uang untuk membeli kain kafan harus dari kas masjid
- Harga kain kafan harus mahal dan kualitas bagus
- Kain kafan hendaknya berwarna putih dan tidak terlalu mahal

Pernyataan yang tepat ditujukan oleh nomor...

- | | |
|--------------|--------------|
| a. 1) dan 2) | c. 2) dan 5) |
| b. 1) dan 5) | d. 3) dan 4) |

5) Hukum mengkafani jenazah adalah ...

- | | |
|----------------|-------------------|
| a. Fardhu A'in | c. Mubah |
| b. Sunnah | d. Fardhu Kifayah |

6) Hal yang harus dilakukan untuk mengkafani jenazah yang meninggal ketika sedang ikhram adalah...

- Dikafani dengan kain kafan selayaknya
- Dikafani dengan kain ikhram yang dikenakan
- Dikafani dengan kain sutra
- Dikafani dengan kain beludru

7) Perhatikan pernyataan berikut :

- Menggunakan kain kafan yang mahal
- Menggunakan wewangian pada kain kafan
- Menuliskan ayat alqur'an pada kain kafan
- Menggunakan kain kafan yang dibeli dari uang peninggalan almarhum

Dari pernyataan diatas, manakah yang termasuk larangan dalam mengkafani jenazah...

- | | |
|--------------|--------------|
| a. 1) dan 2) | c. 2) dan 3) |
| b. 3) dan 4) | d. 1) dan 3) |

- 8) Kain kafan untuk jenazah wanita ada 5 lembar terdiri dari...
- Jilbab, baju, basahan, dan 3 lembar kain pembungkus
 - Jilbab, baju, celana dalam, dan 2 lembar kain pembungkus
 - Baju, celana dalam, dan 4 lembar kain pembungkus
 - Jilbab, baju, basahan dan 2 lembar kain pembungkus
- 9) Pengertian mengkafani jenazah adalah ...
- Membungkus jenazah dengan beberapa kain kafan sesuai dengan syariat
 - Membersihkan jenazah dari kotoran
 - Membakar jenazah
 - Mendiamkan jenazah
- 10) Salah satu anjuran dalam mengkafani jenazah adalah ...
- Menggunakan kain berwarna kuning untuk membungkus jenazah
 - Menggunakan kain kafan dengan hitungan ganjil, 3 untuk laki-laki dan 5 untuk perempuan
 - Menggunakan kain mahal
 - Jenazah hendaknya diawetkan

f. Mengembangkan strategi pembelajaran

Dalam mengembangkan strategi pembelajaran, peneliti beranggapan bahwa strategi pembelajaran yang sangat efektif digunakan pada tahapan perkembangan siswa berusia 11 tahun keatas adalah model pembelajaran yang bersifat kontekstual dan konstruktivisme. Hal ini dilakukan berdasarkan teori Piaget yang telah dikemukakan pada point analisis karakteristik siswa. Adapun kaitan teori tersebut dengan pembelajaran, teori ini berpedoman kepada kegiatan pembelajaran yang mesti melibatkan siswa. Menurut teori ini, pengetahuan tidak hanya sekedar dipindahkan secara lisan tetapi harus dikonstruksikan kepada

siswa. Sebagai realisasi teori ini, maka dalam kegiatan pembelajaran siswa harus bersifat aktif. Hal ini sangat berkaitan erat dengan strategi pembelajaran yang efektif yaitu model pembelajaran CTL, model pembelajaran CTL inilah yang sangat cocok untuk diaplikasikan pada siswa kelas XI SMA dan bahan ajar yang dikembangkan.

Dalam mengembangkan strategi pembelajaran diperlukan strategi pembelajaran yang bersifat konstruktif dan kontekstual. Hal ini disebabkan karena proses pendidikan yang kontekstual mampu memberikan motivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka.

Dengan demikian, maka konsep tujuan khusus yang telah dirumuskan sebelumnya dapat diterapkan dan dicapai oleh siswa. CTL (*contextual teaching and learning*) adalah strategi pembelajaran yang sangat mendukung untuk bahan ajar yang dikembangkan, karena CTL merupakan suatu konsep belajar dimana guru menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Hal ini sangat relevan dengan tujuan khusus yang telah dirumuskan sebelumnya untuk mendesain sebuah bahan pembelajaran. Materi mengkafani jenazah merupakan pembelajaran berbasis kompetensi, materi seperti ini biasanya lebih cocok menggunakan

strategi pembelajaran yang bersifat kontekstual dengan pendekatan konstruktivisme. Dalam kelas kontekstual, tugas guru adalah membantu siswa mencapai tujuannya. Guru lebih banyak berurusan dengan strategi daripada memberi informasi. Tugas guru mengelola kelas sebagai sebuah tim yang berkerja sama, pengalaman belajar yang baru datang dari menemukan sendiri bukan dari guru. Begitulah peran guru di kelas yang dikelola dengan pendekatan kontekstual.

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan guru pada penerapan model pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching And Learning) dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut di bawah ini.

- 1) Guru mengarahkan siswa agar dapat mengembangkan pemikirannya untuk melakukan kegiatan belajar yang baik dengan cara meminta siswa untuk mencari tahu serta menemukan sendiri jawabannya, kemudian membantu siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dan keterampilannya yang baru saja ditemuinya.
- 2) Dengan bimbingan guru, siswa di ajak untuk menemukan suatu fakta dari permasalahan dari materi yang diberikan guru dengan cara menyuruh siswa menyimak materi kemudian menyuruh siswa untuk memberikan opini terhadap permasalahan yang ditemuinya.
- 3) Guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi, dan tanya jawab.

- 4) Guru mendemonstrasikan ilustrasi atau gambaran materi dengan model atau bahan ajar yang sebenarnya.
- 5) Guru bersama siswa melakukan refleksi atau kilas balik serta mengingat kembali atas kegiatan yang telah dilakukan, seperti menanyakan kembali pokok bahasan materi yang telah dijelaskan beserta contoh-contohnya.
- 6) Guru melakukan evaluasi, yaitu menilai kemampuan siswa yang sebenarnya, dengan cara memberikan tugas yang berkaitan dengan materi yang telah dibahas.

Dari ke-6 langkah tersebut di atas, guru dapat memodifikasi lebih sesuai dengan kebutuhan siswa namun diharap jangan menghilangkan beberapa langkah yang sudah ada dengan urutan yang terpadu.

g. Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran

Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran yang dimaksud adalah bukan menambah atau mengurangi materi yang sudah mutlak, namun yang dimaksud mengembangkan dan memilih materi pembelajaran adalah materi yang disajikan tidak hanya bersumber dari satu referensi saja, namun di kutip dari beberapa sumber dijadikan satu kesatuan yang runtut sehingga menjadi sebuah bahan ajar yang nantinya akan dijadikan sebagai sumber belajar. Mengenai memilih materi pembelajaran, peneliti hanya memilih salah satu dari 4 materi yang ada,

karena mempersingkat waktu produksi bahan ajar dan hanya untuk kepentingan penelitian.

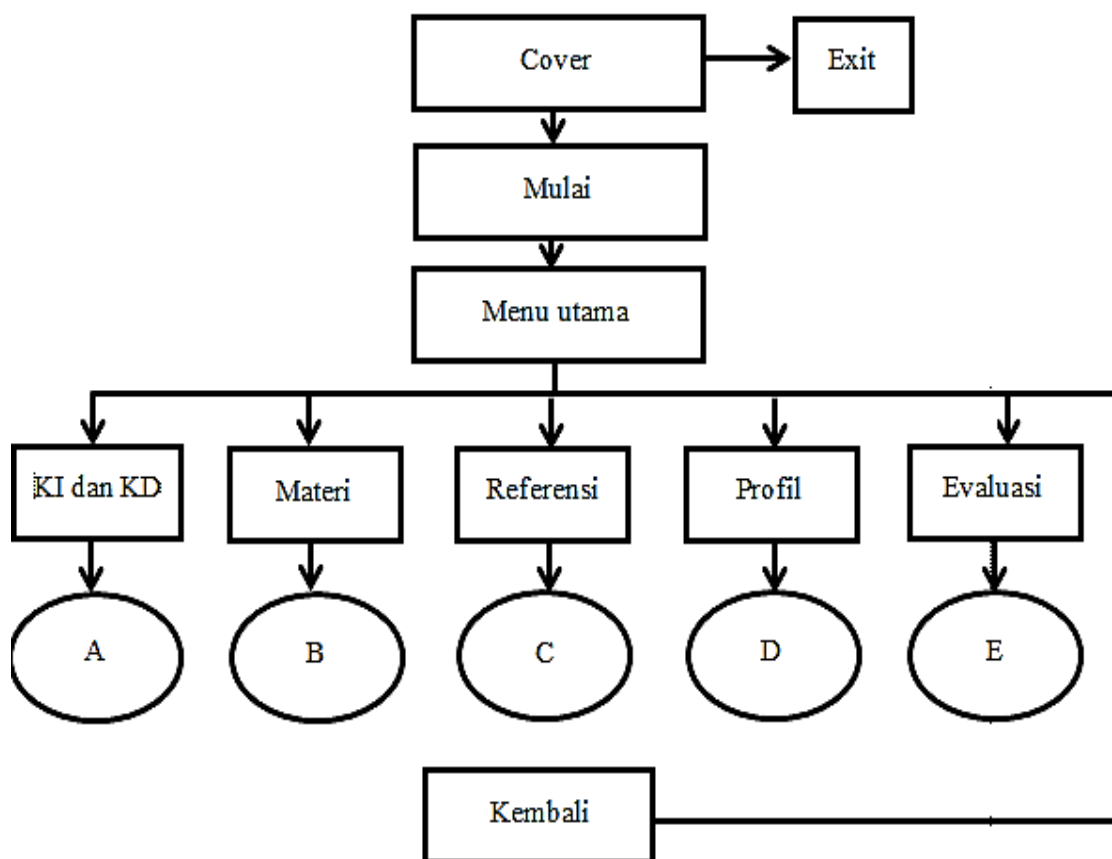
Oleh karena itu peneliti hanya fokus membuat bahan ajar dengan satu materi saja, yaitu materi mengkafani jenazah. Alasan peneliti dalam memilih materi mengkafani jenazah adalah karena prosesnya yang sederhana namun terkadang siswa kebingungan dalam proses tatacara mengkafani jenazah yang baik dan benar. Sehingga hal itu lah yang memotivasi peneliti untuk memproduksi bahan ajar khusus materi mengkafani jenazah. Tentunya dengan disisipkan tutorial di dalam bahan ajar tersebut. Hal ini dirasa lebih mudah dan lebih praktis dan jika nantinya muncul ide baru maka produk ini bisa dikembangkan.

4. Proses pengembangan

a. Desain

1) Membuat desain *Flowchart*

Berikut ini adalah *flowchart* untuk penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program.

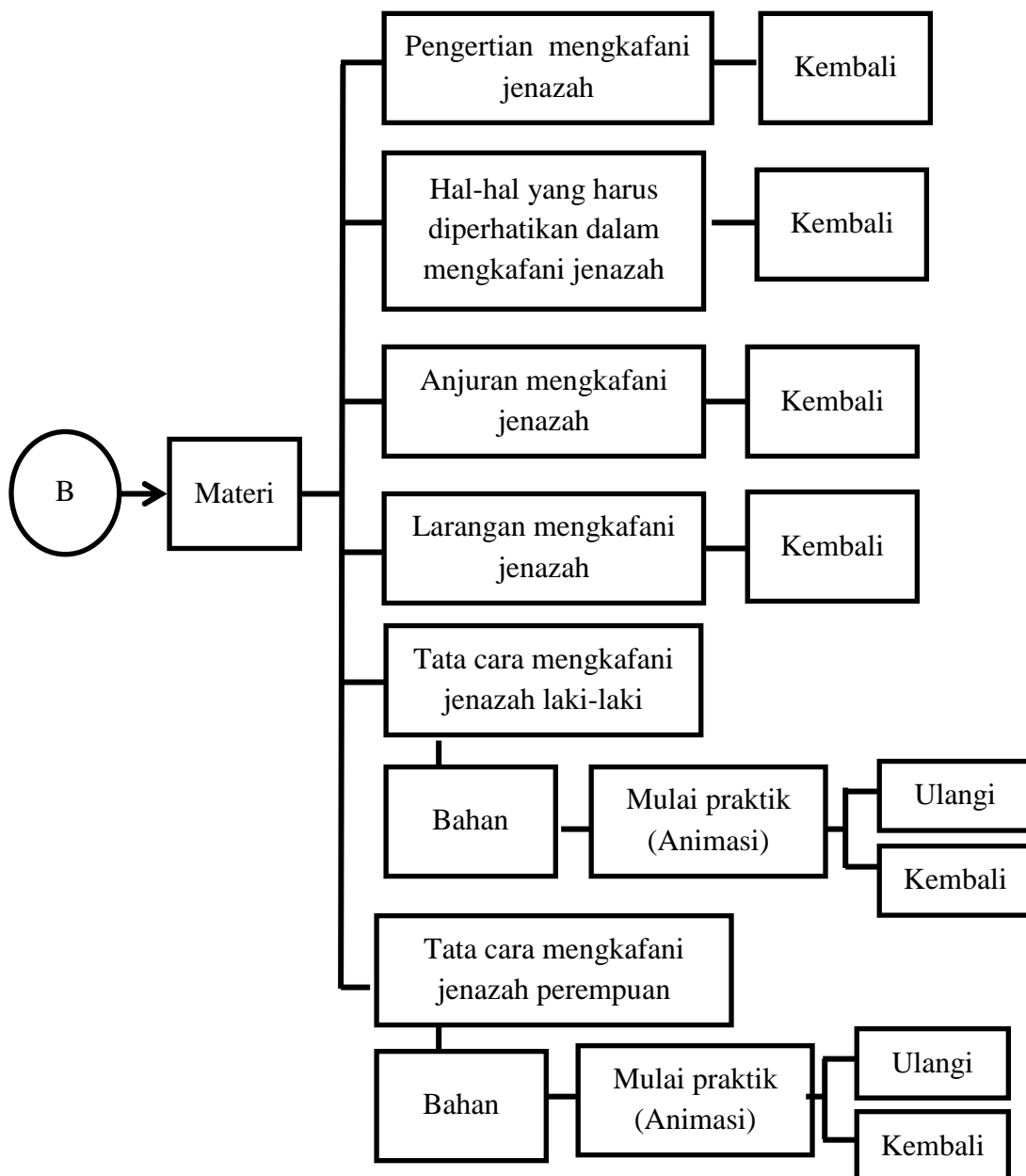


Gambar 4.4
Flowchart menu utama



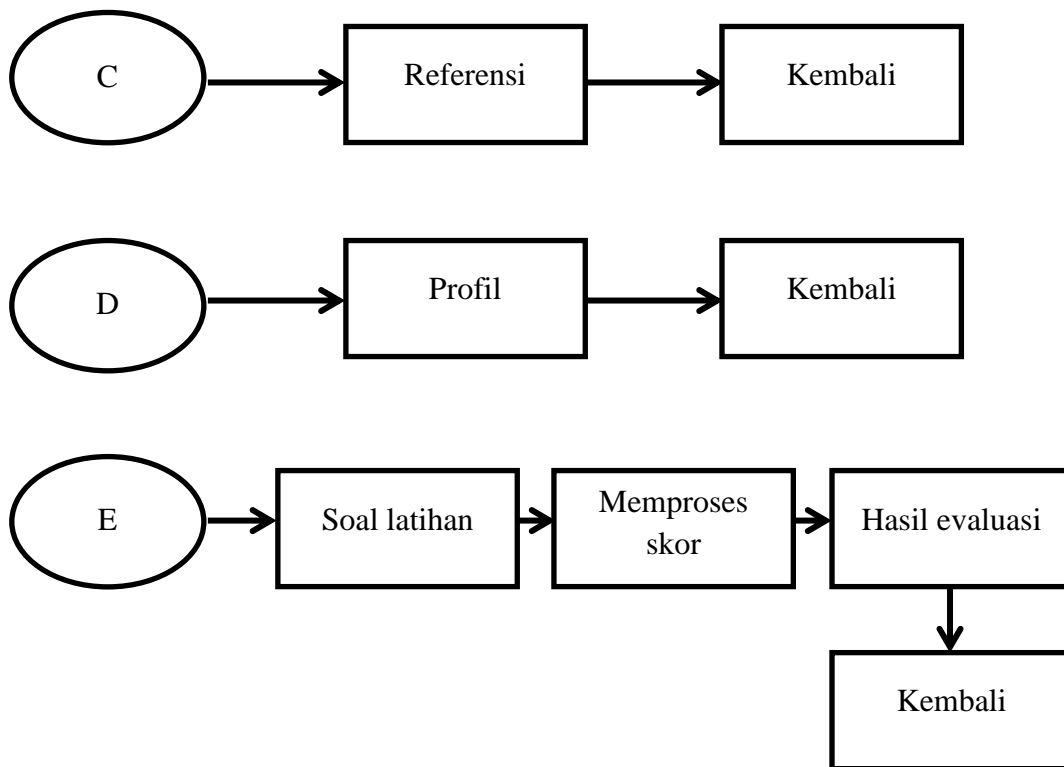
Gambar 4.5

Flowchart kompetensi inti dan kompetensi dasar



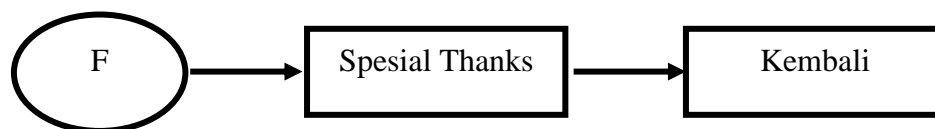
Gambar 4.6

Flowchart Materi



Gambar 4.7

Flowchart referensi, profil pengembang dan latihan soal.



Gambar 4.8

Flowchart Ucapan Terima Kasih

2) MedesainStoryboard

Setelah membuat *flowchart*, langkah selanjutnya adalah membuat *storyboard* untuk halaman awal dimana pengguna mulai menggunakan aplikasi, kemudian *storyboard* untuk *scene* berikutnya, yaitu halaman

dimana terdapat beberapa pilihan menu. *Storyboard* yang dibuat terdiri dari beberapa *scene*, yaitu :

a) *Scene 1* menampilkan cover

Table.4.4 *Storyboard scene 1*

Scene 1	Slide	Menampilkan salam pembuka sebelum memasuki menu utama.
	Suara	Suara narasi membaca judul pada cover, dan suara tombol navigasi mulai dan keluar.

b) *Scene 2* menampilkan loading untuk menuju ke menu utama

Table 4.5 *Storyboard scene 2*

Scene 2	Animasi	Menampilkan loading menuju ke menu utama
---------	---------	--

c) *Scene 3* menampilkan menu utama media pembelajaran interaktif mengkafani jenazah, pada *scene* ini terdapat beberapa tombol pilihan seperti KI dan KD, materi, referensi, profil, evaluasi dan tombol kembali.

Table 4.6 *Storyboard scene 3*

Scene 3	Tujuan	Menampilkan menu utama.
	Teks	Judul aplikasi, judul pilihan KI dan KD, materi, referensi, profil, evaluasi dan tombol kembali.
	Gambar	Gambar background dan gambar pendukung tombol pilihan.
	Suara	Suara tombol navigasi ketika di klik.
	Animasi	Animasi perpindahan ketika tiap tombol pilihan di klik.
	Video	-
	Navigasi	1. Kompetensi inti dan kompetensi dasar. 2. Materi.

	si	3. Referensi. 4. Profil. 5. Evaluasi. 6. Kembali.
--	----	--

d) *Scene 4* menampilkan menu kompetensi inti dan kompetensi dasar.

Table 4.7 *Storyboard scene 4*

<i>Scene 4</i>	Tujuan	Menampilkan KI dan KD.
	Teks	Judul (KI dan KD), penjabaran kompetensi inti dan kompetensi dasar.
	Gambar	Gambar background.
	Suara	Suara tombol navigasi ketika di klik.
	Animasi	-
	Video	-

e) *Scene 5* menampilkan menu materi.

Table 4.8 *Storyboard scene 5*

<i>Scene 5</i>	Tujuan	Menampilkan menu materi yang akan dipelajari siswa.
	Teks	➤ Judul materi ➤ Sub materi ➤ Tombol kembali
	Gambar	➤ Gambar background ➤ Gambar pendukung pada judul
	Suara	➤ Suara narasi pembacaan materi ➤ Suara tombol navigasi ketika di klik
	Animasi	➤ Perpindahan judul dan sub materi ketika di klik ➤ Animasi praktek mengkafani jenazah laki-laki dan jenazah perempuan
	Video	-
	Navigasi	➤ Materi pengertian mengkafani jenazah ➤ Materi hal-hal yang harus diperhatikan dalam mengkafani jenazah ➤ Materi anjuran mengkafani jenazah ➤ Materi larangan mengkafani jenazah ➤ Materi tata cara mengkafani jenazah laki-laki

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Materi tata cara mengkafani jenazah perempuan ➤ Tombol kembali
--	--	---

f) *Scene 6* menampilkan materi pengertian mengkafani jenazah.

Table 4.9 *Storyboard scene 6*

<i>Scene 6</i>	Tujuan	Menampilkan materi pengertian mengkafani jenazah.
	Teks	Teks materi .
	Suara	Suara narasi pembacaan materi.
	Animasi	-
	Video	-
	Navigasi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tombol next dan back ➤ Tombol kembali

g) *Scene 7* menampilkan materi hal-hal yang harus diperhatikan dalam mengkafani jenazah.

Table 4.10 *Storyboard scene 7*

<i>Scene 7</i>	Tujuan	Menampilkan materi tentang hal-hal yang diperhatikan ketika mengkafani jenazah.
	Teks	Teks materi
	Suara	Suara narasi pembacaan materi
	Animasi	-
	Video	-
	Navigasi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tombol navigasi next dan back ➤ Tombol kembali

h) *Scene 8* menampilkan materi anjuran mengkafani jenazah.

Table 4.11 *Storyboard scene 8*

<i>Scene 7</i>	Tujuan	Menampilkan materi anjuran mengkafani jenazah.
	Teks	Teks materi
	Suara	Suara narasi pembacaan materi
	Animasi	-
	Video	-
	Navigasi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tombol navigasi next dan back ➤ Tombol kembali

i) *Scene 9* menampilkan materi larangan mengkafani jenazah.

Table 4.12 *Storyboard scene 9*

<i>Scene 7</i>	Tujuan	Menampilkan materi larangan mengkafani jenazah.
	Teks	Teks materi
	Suara	Suara narasi pembacaan materi
	Animasi	-
	Video	-
	Navigasi	Tombol kembali

j) *Scene 10* menampilkan materi tata cara mengkafani jenazah laki-laki.

Table 4.13 *Storyboard scene 10*

<i>Scene 7</i>	Tujuan	Menampilkan materi tata cara mengkafani jenazah laki-laki.
	Teks	Teks materi.
	Suara	Suara narasi pembacaan materi.
	Animasi	➤ Pergerakan gambar bahan-bahan ketika di klik tombol next atau back. ➤ Animasi praktek mengkafani jenazah.
	Video	-
	Navigasi	➤ Tombol navigasi next dan back. ➤ Tombol pause dan play ➤ Tombol back home ➤ Tombol ulangi praktik. ➤ Tombol selesai praktik.

k) *Scene 11* menampilkan materi tata cara mengkafani jenazah perempuan.

Table 4.14 *Storyboard scene 11*

<i>Scene 7</i>	Tujuan	Menampilkan materi tata cara mengkafani jenazah perempuan.
	Teks	Teks materi.
	Suara	Suara narasi pembacaan materi.
	Animasi	➤ Pergerakan gambar bahan-bahan ketika di klik tombol next atau back. ➤ Animasi praktek mengkafani jenazah.
	Video	-
	Navigasi	➤ Tombol navigasi next dan back.

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tombol pause dan play ➤ Tombol back home ➤ Tombol ulangi praktik. ➤ Tombol selesai praktik.
--	--	--

l) *Scene 12* menampilkan referensi.

Table 4.15 *Storyboard scene 12*

<i>Scene 12</i>	Tujuan	Menampilkan referensi.
	Teks	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teks judul ➤ Teks referensi
	Suara	Tombol navigasi kembali ketika di klik
	Animasi	-
	Video	-
	Navigasi	Tombol kembali

m) *Scene 13* menampilkan profil.

Table 4.16 *Storyboard scene 13*

<i>Scene 13</i>	Tujuan	Menampilkan profil peneliti
	Teks	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teks judul ➤ Teks profil peneliti
	Suara	Tombol navigasi kembali ketika di klik
	Animasi	-
	Video	-
	Navigasi	Tombol kembali

n) *Scene 14* menampilkan evaluasi.

Table 4.17 *Storyboard scene 14*

<i>Scene 14</i>	Tujuan	Menampilkan soal soal latihan evaluasi
	Teks	Teks soal

	Suara	Tombol navigasi kembali ketika di klik
	Animasi	Loading proses penghitungan skor
	Video	-
	Navigasi	Tombol kembali

3) Mengumpulkan bahan pendukung dan mengembangkan produk

Salah satu langkah yang dilakukan sebelum proses pembuatan bahan ajar digital adalah mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti background, banner, gambar pendukung, gambar yang akan dibuat animasi, sound efek, materi yang sudah disusun dan suara narasi. Setelah semua bahan pendukung lengkap, maka pada tahap itulah dilakukan proses pembuatan.

a) Memasukkan *storyboard* kedalam aplikasi *Adobe Flash*

Pada saat proses menuangkan *storyboard* kedalam aplikasi tentunya ada beberapa yang diubah, hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan kondisi yang memungkinkan. Pada desain awal *storyboard*, peneliti ingin memasukkan animasi hanya pada bagian evaluasi, karena peneliti berniat ingin membuat game simulator tentang mengkafani jenazah. Namun hal itu terkendala oleh waktu pembuatan yang cukup lama dan proses pembuatan yang rumit, sehingga peneliti memutuskan untuk membuat animasi pada materi dibagian tutorial mengkafani jenazah. Oleh karena itu ada sedikit perubahan yang dilakukan pada *storyboard* awal yang telah dibuat.

b) Memasukkan bahan terkait berdasarkan desain

Bahan-bahan pendukung yang telah peneliti kumpulkan satu persatu diseleksi dan disesuaikan serta dimasukkan dalam program mentah yang digarap. Bahan-bahan pendukung tersebut berupa gambar-gambar pendukung, animasi, benner, foto, sound efek dan lain sebagainya. Pada saat slide-slide telah terbentuk dan semua bahan yang ada telah dimasukkan, proses terakhir adalah memasukkan suara narasi yang membacakan materi sebagai sentuhan akhir.

c) Produksi Bahan Ajar

Proses pembuatan produk dilakukan selama 2 bulan, banyak kendala yang dihadapi saat proses pembuatan, file flash yang di buat rentan error sehingga ada sedikit kekurangan yaitu pada proses praktik animasi mengkafani jenazah perempuan durasinya sedikit lebih cepat di bandingkan animasi mengkafani jenazah laki-laki. Hal ini dilakukan ketika pada proses pembuatan flash terjadi error dan salah satu tindakan untuk memperbaikinya adalah dengan mengurangi durasi salah satu animasi.

5. Evaluasi

a. Deskripsi Data Validasi Ahli Media

Tahapan validasi yang pertama kali dilakukan adalah tahap validasi yang dilakukan oleh validator ahli desain dan media pembelajaran. Validasi bahan ajar berbasis multimedia ini dilakukan oleh

bapak Abdul Aziz sebagai salah seorang dosen yang berkompeten di IAIN P.Raya

Evaluasi tahap ini dilakukan dengan menyerahkan instrumen penilaian kepada validator untuk menilai kelayakan produk berdasarkan standar indikator yang telah tercantum dalam bentuk angket. Kemudian validator menuliskan saran dan komentar mengenai bahan ajar untuk dijadikan acuan perbaikan bagi peneliti sebelum menguji coba bahan ajar tersebut. Aspek-aspek yang dinilai antara lain dari segi tampilan, pemrograman, dan aspek materi. Analisis data dari aspek tampilan memiliki 11 pertanyaan, berdasarkan data yang dihasilkan dari angket, dilakukan perhitungan menggunakan skala likert dari skala 1 sampai 5. Untuk menghitung skor maksimum, peneliti mengalikan nilai bobot dari tiap kategori dengan jumlah keseluruhan responden dikali dengan banyaknya pertanyaan, yaitu nilai bobot dikali 1 responden dikali 11 pertanyaan. Nilai maksimum skor dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 18 Kriteria Skor Tiap Bobot Validasi Ahli Desain & Media

Kriteria	Bobot	Skor Maksimum (Skor × Jumlah Responden)
Sangat Baik	5	55
Baik	4	44
Cukup	3	33
Kurang	2	22
Sangat Kurang	1	11

Dalam menentukan skor maksimum digunakan rumus :

Skor maksimum : (nilai bobot tertinggi tiap kriteria) x

(jumlah pertanyaan) x (jumlah responden)

Skor maksimum : $5 \times 11 \times 1 = 55$

Adapun untuk kriteria skor dapat dilihat pada tabel 4.19

Tabel 4.19 Kriteria Skor Hasil Validasi Ahli Desain & Media

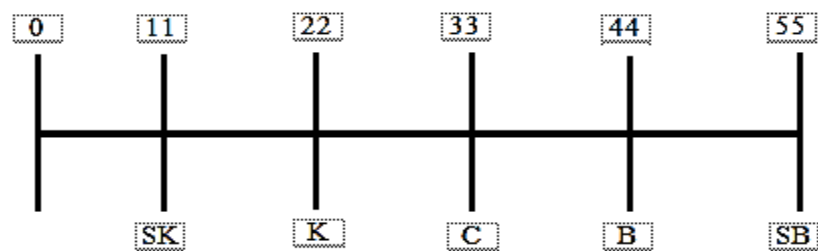
Skor Jawaban	Kriteria
0-20	Sangat Kurang
21-40	Kurang
41-60	Cukup
61-80	Baik
81-100	Sangat Baik

Berikut adalah data hasil uji validasi oleh ahli desain dan media dari aspek tampilan :

Tabel 4.20 Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Desain dan Media dari Aspek Tampilan

No	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Keterbacaan teks atau tulisan	0	0	0	1	0	4
2	Pengaturan jarak : baris, alinea, batas dan karakter	0	0	0	1	0	4
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	0	0	0	0	1	5
4	Pewarnaan gambar, tulisan dan bagan	0	0	0	1	0	4
5	Penempatan gambar	0	0	0	1	0	4
6	Pengaturan animasi	0	0	0	1	0	4
7	Tata letak	0	0	0	1	0	4
8	Desain slide	0	0	0	1	0	4
9	Pemilihan background	0	0	0	1	0	4
10	Keseimbangan tingkat resolusi	0	0	0	1	0	4
11	Desain luar produk (<i>casing & cover</i>)	0	0	1	0	0	3
	Jumlah						44
	Kategori						B

Berdasarkan tabel 4.20 Maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari ke sebelas pertanyaan adalah 44 dengan demikian penilaian dari segi aspek tampilan bisa dikategorikan baik. Secara keseluruhan kategori range nilai bisa dilihat secara kontinum sebagai berikut :



Gambar 4.9

Data Skala Likert Ahli Desain & Media dari Aspek Tampilan

Selanjutnya adalah hasil penilaian oleh validator ahli desain dan media dari segi aspek materi, berikut adalah paparan hasil penilaian dari aspek pemrograman.

Tabel 4.21 Kriteria Skor Validasi Ahli Desain & Media dari Aspek Pemrograman

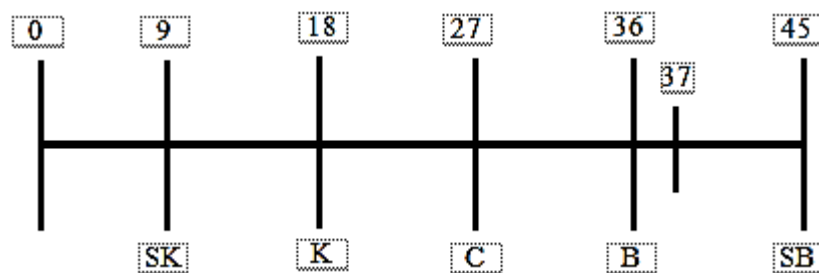
Skor Jawaban	Kriteria
$0 < x \leq 10$	Sangat Kurang
$11 < x \leq 18$	Kurang
$19 < x \leq 27$	Cukup
$28 < x \leq 36$	Baik
$37 < x \leq 45$	Sangat Baik

Berikut adalah data hasil uji validasi oleh ahli desain dan media dari aspek pemrograman :

Tabel 4. 22 Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Desain & Media dari Aspek Pemrograman

No	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Optimalisasi interaksi	0	0	0	1	0	4
2	Kemudahan navigasi	0	0	0	1	0	4
3	Kebebasan memilih menu untuk dipelajari	0	0	0	1	0	4
4	Komposisi setiap slide	0	0	0	1	0	4
5	Kompetibilitas system operasi	0	0	0	1	0	4
6	Kemudahan pemakaian	0	0	0	1	0	4
7	Pilihan Background	0	0	0	0	1	5
8	Kecepatan program	0	0	0	1	0	4
9	Software dapat dijalankan	0	0	0	1	0	4
Jumlah							37
Kategori							SB

Berdasarkan tabel 4.22 Maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari ke sembilan pertanyaan adalah 37 dengan demikian penilaian dari segi aspek pemrograman bisa dikategorikan sangat baik. Secara keseluruhan kategori range nilai bisa dilihat secara kontinum sebagai berikut :



Gambar 4.10

Data Skala Likert Ahli Desain & Media dari Aspek Pemrograman

Dari paparan data diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil penilaian validator ahli desain dan media pada aspek tampilan dapat

dikategorikan baik dan pada aspek pemrograman dapat dikategorikan sangat baik, selain itu validator ahli desain dan media juga memberikan beberapa saran masukan agar peneliti memperbaharui bahan ajar yang sedang dikembangkan.

Selanjutnya, mengenai saran perbaikan yang diberikan oleh validator pada bahan ajar berbasis multimedia ini ada 4 masukan. *Pertama*, warna *font* pada beberapa bagian amat hijau dan tidak kontras dengan *background* hingga harus diubah warnanya sehingga Nampak kontras dengan *background*.

Kedua, pada saat materi praktik belum ada tombol kembali menuju kemenu utama, sehingga harus menunggu berakhirnya materi praktik agar bias kembali kemenu utama. *Ketiga*, pada materi layar belum terlihat full atau penuh, sehingga menurut validator hendaknya di fullkan layarnya, namun ternyata peneliti mendapat masalah ketika merevisi bagian ini. Ternyata jika gambar pada materi dibuat full maka resolusi gambar menjadi pecah dan terlihat tidak bagus, akhirnya peneliti memutuskan untuk tidak membuat layar full ketika materi praktik demi kelayakan resolusi gambar agar nantinya animasi tidak pecah dan terlihat kurang menarik.

Keempat, belum ada *feedback* untuk jawaban yang benar maupun yang salah pada bagian evaluasi. Validator menyarankan kepada peneliti agar menyisipkan *feedback* terhadap setiap jawaban siswa baik jawaban tersebut benar atau salah, hal ini bertujuan agar siswa

mengetahui bahwa jawaban yang dipilih itu benar atau salah sehingga nantinya siswa mampu mengoreksi ulang jawaban. *Feedback* yang peneliti sisipkan pada menu evaluasi adalah peringatan bunyi (*audio*).

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli desain dan media peneliti melakukan beberapa perbaikan diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Warna pada bagian *cover* dan menu utama

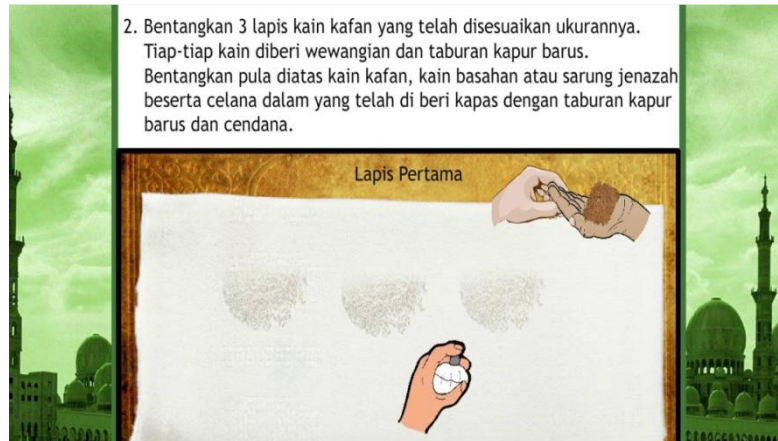


(sebelum diperbaiki)



(sesudah diperbaiki)

2) Pada materi praktik belum ada tombol kembali ke menu utama



(Sebelum diperbaiki)



(sesudah diperbaiki)

3) Layar tidak full ketika materi praktik

Pada materi layar belum terlihat *full* atau penuh, sehingga menurut validator hendaknya di fullkan layarnya, namun ternyata peneliti mendapat masalah ketika merevisi bagian ini. Ternyata jika gambar pada materi dibuat *full* maka resolusi gambar menjadi pecah dan terlihat tidak menarik, akhirnya peneliti memutuskan untuk tidak membuat layar full ketika materi praktik demi kelayakan resolusi

gambar agar nantinya animasi tidak pecah dan terlihat kurang menarik.

4) Feedback

Adapun *feedback* yang peneliti tambahkan adalah berupa Audio yang tentunya tidak bisa peneliti ubah kedalam bentuk visual. Namun bisa didengarkan ketika seseorang mengaplikasikan dan menjawab soal evaluasi pada bahan ajar berbasis multimedia tersebut.

b. Deskripsi Data Validasi Ahli Materi

Setelah produk selesai di validasi dan direvisi sesuai dengan masukan dan saran ahli desain media, maka proses selanjutnya adalah menguji kelayakan materi dan isi dari bahan ajar berbasis *adobe flash* tersebut dengan menyerahkan angket kepada ahli materi untuk menilai kelayakan produk. Adapun kriteria skor dapat dilihat pada tabel 4.21.

Tabel 4.23 Kriteria Skor Validasi Ahli Materi dari Aspek Pembelajaran

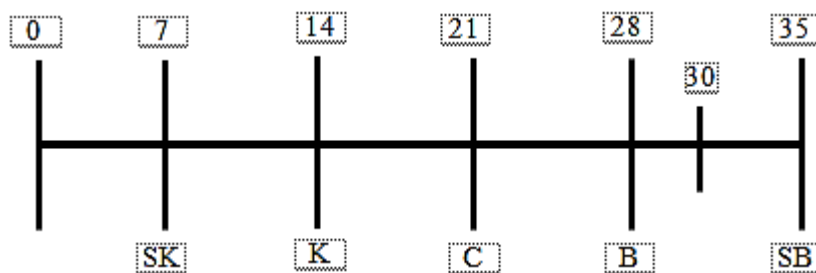
Skor Jawaban	Kriteria
$0 < x \leq 8$	Sangat Kurang
$9 < x \leq 14$	Kurang
$15 < x \leq 22$	Cukup
$23 < x \leq 28$	Baik
$29 < x \leq 35$	Sangat Baik

Berikut adalah data hasil uji validasi oleh ahli materi dari aspek pembelajaran :

Tabel 4.24 Hasil Validasi Ahli Materi dari Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar	0	0	0	0	1	5
2	Ketepatan materi dengan standar kompetensi	0	0	0	0	1	5
3	Ketepatan materi dengan kompetensi dasar	0	0	0	0	1	5
4	Kesesuaian latihan dengan kompetensi dasar	0	0	0	1	0	4
5	Pemberian latihan soal	0	0	1	0	0	3
6	Pemberian motivasi	0	0	0	1	0	4
7	Kesesuaian antara kompetensi, materi dan evaluasi	0	0	0	1	0	4
Jumlah							30
Kriteria							SB

Berdasarkan tabel 4.24 Maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari ke tujuh pertanyaan adalah 30, dengan demikian penilaian dari segi aspek pembelajaran bisa dikategorikan sangat baik. Secara keseluruhan kategori range nilai bisa dilihat secara kontinum sebagai berikut :



Gambar 4.11

Data Skala Likert Ahli Materi dar Aspek Pembelajaran

Selanjutnya adalah penilaian ahli materi dari segi aspek isi, berikut ini adalah penyajian datanya.

Tabel 4.25 Kriteria Skor Validasi Ahli Materi dari Aspek Isi

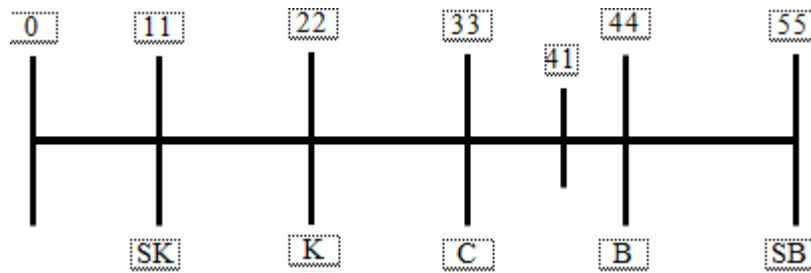
Skor Jawaban	Kriteria
$0 < x \leq 11$	Sangat Kurang
$12 < x \leq 22$	Kurang
$23 < x \leq 33$	Cukup
$34 < x \leq 44$	Baik
$45 < x \leq 55$	Sangat Baik

Berikut adalah data hasil uji validasi oleh ahli materi dari aspek isi :

Tabel 4.26 Hasil Validasi Ahli Materi dari Aspek Isi

No	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Cakupan materi	0	0	0	1	0	4
2	Kejelasan materi	0	0	0	1	0	4
3	Urutan materi	0	0	0	1	0	4
4	Pemberian contoh untuk menjelaskan materi	0	0	0	1	0	4
5	Konsistensi dalam penyajian materi	0	0	0	1	0	4
6	Kaitan antar materi	0	0	0	1	0	4
7	Penggunaan bahasa dalam menjelaskan konsep, materi, dan latihan soal	0	0	0	1	0	4
8	Keseimbangan materi dengan latihan	0	0	1	0	0	3
9	Petunjuk pengerjaan soal	0	0	1	0	0	3
10	Variasi bentuk soal	0	0	1	0	0	3
	Penguatan atas jawaban soal	0	0	0	1	0	4
Jumlah							41
Kriteria							B

Berdasarkan tabel 4.26Maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari kesebelas pertanyaan adalah 41, dengan demikian penilaian dari segi aspek isi bisa dikategorikan baik. Secara keseluruhan kategori range nilai bisa dilihat secara kontinum sebagai berikut :



Gambar 4.12

Data Skala Likert Ahli Materi dar Aspek Isi

Adapun saran perbaikan hanya pada bagian referensi atau literature buku pegangan atau buku PAI yang digunakan siswa SMA serta 2 soal di evaluasi dibuat lebih sulit. Rincian perbaikan adalah sebagai berikut :

- 1) Literatur ditambah dari buku pegangan siswa

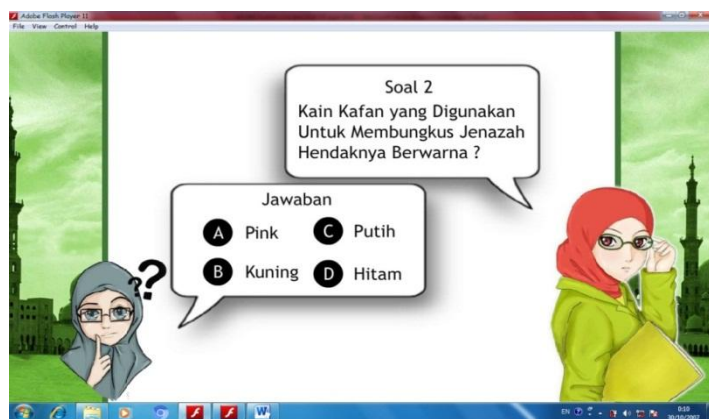


(Sebelum diperbaiki)

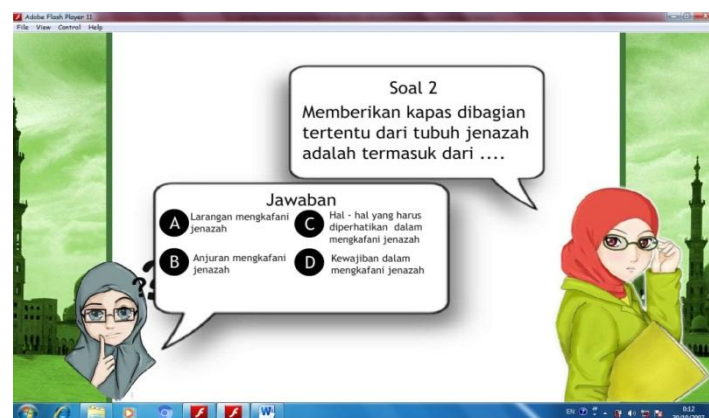


(Sesudah diperbaiki)

2) Soal pada evaluasi diubah



(Sebelum diperbaiki)



(Sesudah diperbaiki)

B. Hasil Tanggapan Siswa Dalam Proses Uji Coba ahan Ajar

1. Hasil Uji Coba Produk Untuk Perorangan

Penyajian data penilaian siswa terhadap bahan ajar berbasis *adobe flash* diperoleh dari 3 orang siswa kelas XI SMA Negeri 1 P.Raya secara random. Uji coba perorangan dilakukan hanya dengan 3 responden yaitu siswa kelas XI IPA 1, ujicoba ini dilakukan guna mengetahui informasi respon siswa terhadap bahan ajar sebelum diuji coba dengan siswa berskala besar. Data uji coba perorangan baik dari aspek tampilan maupun aspek materi yang sudah diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 4.27 Kriteria Skor Uji Coba Perorangan dari Aspek Tampilan

Skor Jawaban	Kriteria
$0 < x \leq 30$	Sangat Kurang
$31 < x \leq 60$	Kurang
$61 < x \leq 90$	Cukup
$91 < x \leq 120$	Baik
$121 < x \leq 150$	Sangat Baik

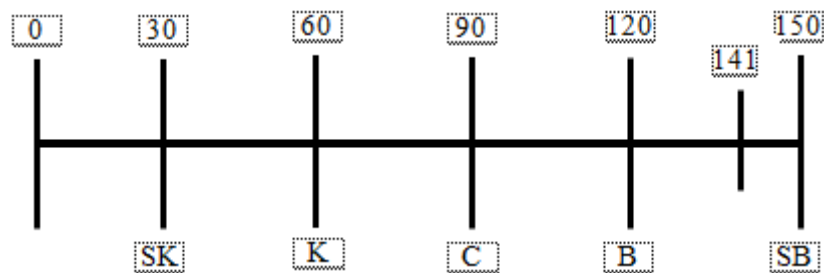
Berikut adalah data hasil uji coba perorangan dari aspek tampilan :

Tabel 4.28 Hasil Uji Coba Perorangan Dari Aspek Tampilan

No	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Keterbacaan teks atau tulisan	0	0	0	1	2	14
2	Pengaturan jarak : alinea, batas dan karakter	0	0	0	1	2	14
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	0	0	1	0	2	14
4	Pewarnaan gambar tulisan dan bagan	0	0	1	0	2	14
5	Penempatan gambar	0	0	0	0	3	15
6	Tata letak	0	0	0	0	3	15
7	Desain tiap slide	0	0	0	1	2	14
8	Pemilihan background	0	0	0	1	2	14
9	Keseimbangan tingkat resolusi	0	0	0	1	2	14

10	Desain <i>cover</i> produk	0	0	0	2	1	13
Jumlah							141
Kriteria							SB

Berdasarkan tabel 4.28 Maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari kesepuluh pertanyaan adalah 141, dengan demikian penilaian dari segi aspek tampilan untuk ujicoba perorangan bisa dikategorikan sangat baik. Secara keseluruhan kategori range nilai bisa dilihat secara kontinum sebagai berikut :



Gambar 4.13

Data Skala Likert Uji Coba Perorangan Aspek Tampilan

Selanjutnya adalah hasil ujicoba produk dari aspek materi, berikut ini adalah penyajian datanya.

Tabel 4.29 Kriteria Skor Uji Coba Perorangan Dari Aspek Materi

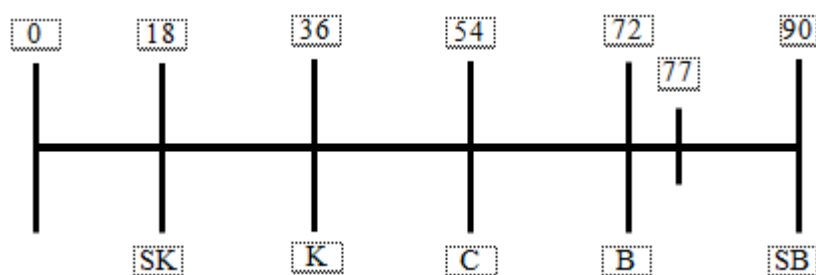
Skor Jawaban	Kriteria
$0 < x \leq 18$	Sangat Kurang
$19 < x \leq 36$	Kurang
$37 < x \leq 54$	Cukup
$55 < x \leq 72$	Baik
$73 < x \leq 90$	Sangat Baik

Berikut adalah data hasil uji coba kelompok kecil dari aspek materi :

Tabel 4.30 Hasil Uji Coba Perorangan Dari Aspek Materi

No	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan memahami kalimat pada teks	0	0	0	3	0	12
2	Kemudahan memahami isi materi	0	0	0	2	1	13
3	Ketetapan urutan penyajian materi	0	0	0	3	0	12
4	Pemberian contoh untuk menjelaskan materi	0	0	1	1	1	12
5	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	0	0	1	0	2	13
6	Kesesuaian materi dengan latihan soal	0	0	0	0	3	15
Jumlah							77
Kriteria							SB

Berdasarkan tabel 4.30 Maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari keenam pertanyaan adalah 77, dengan demikian penilaian dari segi aspek materi untuk ujicoba perorangan bisa dikategorikan sangat baik. Secara keseluruhan kategori range nilai bisa dilihat secara kontinum sebagai berikut :



Gambar 4.14

Data Skala Likert Uji Coba Perorangan Aspek Materi

2. Hasil Uji Coba Produk Untuk Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah mendapat tanggapan positif pada saat uji coba perorangan. Ujicoba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2016 yang dihadiri oleh lebih dari 10 orang, akan tetapi yang menjadi responden inti tetap 10 orang, selebihnya hanya ikut menyimak dan memberi tanggapan secara lisan. Uji coba dilakukan dengan mempresentasikan bahan ajar multimedia dengan menggunakan seperangkat komputer yang terhubung ke proyektor dan dengan bantuan speaker untuk dapat mendengarkan audio yang ada pada bahan ajar tersebut. Data yang diperoleh pada uji coba kelompok adalah sebagai berikut :

Tabel 4.31 Kriteria Skor Uji Coba Kelompok Kecil Dari Aspek Tampilan

Skor Jawaban	Kriteria
$0 < x \leq 100$	Sangat Kurang
$101 < x \leq 200$	Kurang
$201 < x \leq 300$	Cukup
$301 < x \leq 400$	Baik
$401 < x \leq 500$	Sangat Baik

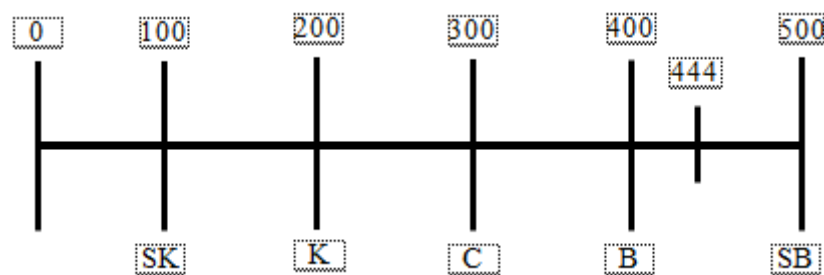
Berikut adalah data hasil uji coba kelompok kecil dari aspek tampilan :

Tabel 4.32 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Dari Aspek Tampilan

No	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Keterbacaan teks atau tulisan	0	0	1	4	5	44
2	Pengaturan jarak : alinea, batas dan karakter	0	0	0	6	4	49
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	0	0	2	2	66	44
4	Pewarnaan gambar tulisan dan bagan	0	0	0	3	74	47
5	Penempatan gambar	0	0	0	5	5	45
6	Tata letak	0	0	0	6	4	44

7	Desain tiap slide	0	0	1	4	5	44
8	Pemilihan background	0	0	2	6	2	40
9	Keseimbangan tingkat resolusi	0	0	0	6	4	44
10	Desain <i>cover</i> produk	0	0	1	5	4	43
Jumlah							444
Kriteria							SB

Berdasarkan tabel 4.32 Maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari kesepuluh pertanyaan adalah 444, dengan demikian penilaian dari segi aspek Tampilan untuk uji coba kelompok kecil bisa dikategorikan sangat baik. Secara keseluruhan kategori range nilai bisa dilihat secara kontinum sebagai berikut :



Gambar 4.15

Data Skala Likert Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Tampilan

Selanjutnya adalah hasil dari uji coba kelompok kecil dari aspek materi.

Berikut ini adalah sajian datanya :

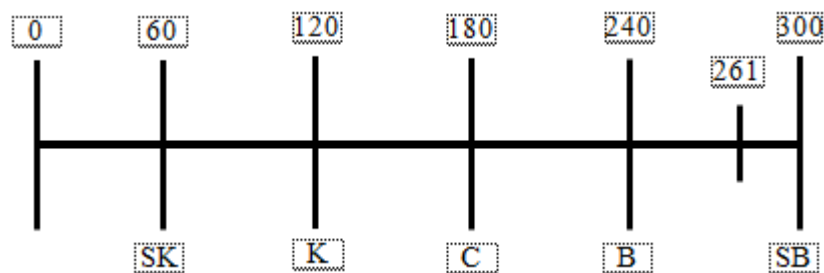
Tabel 4.33 Kriteria Skor Uji Coba Kelompok Kecil Dari Aspek Materi

Skor Jawaban	Kriteria
$0 < x \leq 60$	Sangat Kurang
$61 < x \leq 120$	Kurang
$121 < x \leq 180$	Cukup
$181 < x \leq 240$	Baik
$241 < x \leq 300$	Sangat Baik

Tabel 4.34 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Dari Aspek Materi

No	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan memahami kalimat pada teks	0	0	1	6	3	42
2	Kemudahan memahami isi materi	0	0	1	6	3	42
3	Ketetapan urutan penyajian materi	0	0	0	7	3	43
4	Pemberian contoh untuk menjelaskan materi	0	0	0	3	7	47
5	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	0	0	1	6	3	42
6	Kesesuaian materi dengan latihan soal	0	0	0	5	5	45
Jumlah							261
Kriteria							SB

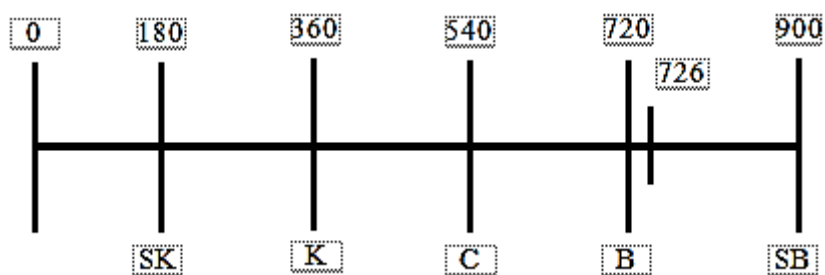
Berdasarkan tabel 4.34 Maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari keenam pertanyaan adalah 216, dengan demikian penilaian dari segi aspek materi untuk ujicoba kelompok kecil bisa dikategorikan sangat baik. Secara keseluruhan kategori range nilai bisa dilihat secara kontinum sebagai berikut :



Gambar 4.16

Data Skala Likert Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Materi

Berdasarkan tabel 4.36 Maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari kesepuluh pertanyaan adalah 726, dengan demikian penilaian dari segi aspek tampilan untuk uji coba kelompok besar bisa dikategorikan sangat baik. Secara keseluruhan kategori range nilai bisa dilihat secara kontinum sebagai berikut :



Gambar 4.17

Data Skala Likert Uji Coba Kelompok Besar Aspek Tampilan

Selanjutnya adalah hasil dari uji coba kelompok besar dari aspek materi. Berikut ini adalah sajian datanya :

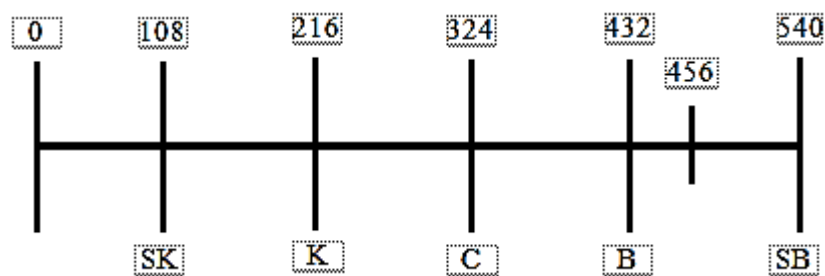
Tabel 4.37 Kriteria Skor Uji Coba Kelompok Besar Dari Aspek Materi

Skor Jawaban	Kriteria
$0 < x \leq 108$	Sangat Kurang
$109 < x \leq 216$	Kurang
$217 < x \leq 324$	Cukup
$325 < x \leq 432$	Baik
$433 < x \leq 540$	Sangat Baik

Tabel 4.38 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Dari Aspek Materi

No	Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan memahami kalimat pada teks	0	0	1	9	8	79
2	Kemudahan memahami isi materi	0	0	1	11	6	77
3	Ketetapan urutan penyajian materi	0	0	1	12	5	76
4	Pemberian contoh untuk menjelaskan materi	0	1	2	11	4	72
5	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	0	0	2	12	4	74
6	Kesesuaian materi dengan latihan soal	0	0	2	8	8	78
Jumlah							456
Kriteria							SB

Berdasarkan tabel 4.38 Maka dapat diketahui bahwa total jawaban dari keenam pertanyaan adalah 456, dengan demikian penilaian dari segi aspek materi untuk ujicoba kelompok besar bisa dikategorikan sangat baik. Secara keseluruhan kategori range nilai bisa dilihat secara kontinum sebagai berikut :



Gambar 4.17

Data Skala Likert Uji Coba Kelompok Besar Aspek Materi

4. Analisis Tanggapan Siswa Aspek Motivasi dan Manfaat

Mengenai tanggapan siswa tentang motivasi dan manfaat yang terdapat didalam instrument penilaian kelompok besar.

Tabel 4.39Aspek Motivasi dan Manfaat(Indikator, frekuensi tanggapan siswa)Penilaian Uji Kelompok Besar

No	Indikator	Frekuensi		Persentase	
		Y	T	Y	T
1	Merasa sangat senang menggunakan produk sebagai bahan ajar	18,00	0,00	100%	0%
2	Dengan menggunakan produk ini saya tidak merasa bosan dalam pembelajaran	16,00	2,00	88,90%	11,11 %
3	Saya dapat menerapkan apa yang saya pelajari pada produk ini dalam kehidupan sehari hari	14,00	4,00	72,22%	27,78 %
4	Belajar dengan menggunakan bahan ajar multimedia ini memotifasi saya untuk belajar lebih giat	17,00	1,00	94,44%	5,55%
5	Belajar dengan menggunakan bahan ajar multimedia ini lebih menarik dibandingkan belajar dengan metode konvensional	17,00	1,00	94,44%	5,55%
6	Saya dapat memusatkan perhatian terhadap pembelajaran mengkafani jenazah	17,00	1,00	94,44%	5,55%
7	Bahan ajar multimedia mampu memberikan pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak	16,00	2,00	88,90%	11,11 %
8	Bahan ajar multimedia lebih mudah digunakan karena dapat belajar dimanapun dan kapanpun	16,00	2,00	88,90%	11,11 %
Jumlah		114	13	722,24%	77,76 %

Tanggapan siswa terhadap aspek motivasi dan manfaat pada bahan ajar yang diujicobakan antara lain sebagai berikut :

- a. Merasa sangat senang menggunakan produk sebagai bahan ajar. Dari 18 orang siswa yang berpartisipasi dalam uji coba kelompok besar, 100% menjawab “YA”. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang peneliti kembangkan mampu memberikan kesenangan tersendiri terhadap siswa.
- b. Dengan menggunakan produk ini saya tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Penggunaan bahan ajar penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah) dengan menggunakan *adobe flash* memberikan animasi-animasi tutorial dalam mengkafani jenazah, hal inilah yang menyebabkan siswa merasa tidak bosan dalam pembelajaran. hal tersebut ditunjukkan dengan 16 orang siswa menjawab “YA” dan hanya 2 orang yang menjawab “TIDAK”, dengan persentase 88,90%
- c. Saya dapat menerapkan apa yang saya pelajari pada produk ini dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini 14 orang siswa memilih “YA” dan 4 orang siswa lainnya memilih “TIDAK”, jika dipersentase maka 77,78% yang memilih “YA” dan 22,22% yang memilih “TIDAK”
- d. Belajar dengan menggunakan bahan ajar multimedia ini memotivasi saya untuk belajar lebih giat. Hal ini diungkapkan oleh 17 orang siswa yang memilih “YA” dan hanya 1 orang siswa yang memilih “TIDAK”, jika dipersentasekan maka 94,44% berbanding 5,55%.
- e. Belajar dengan menggunakan bahan ajar multimedia ini lebih menarik dibandingkan belajar dengan metode konvensional. Belajar dengan

menggunakan bahan ajar berbasis multimedia memang lebih menarik dari pada bahan ajar berbentuk buku, hal ini diungkapkan oleh 17 orang siswa yang memilih “YA” dan hanya 1 orang siswa yang memilih “TIDAK”. Jika dipersentasekan maka 94,44% berbanding 5,55%.

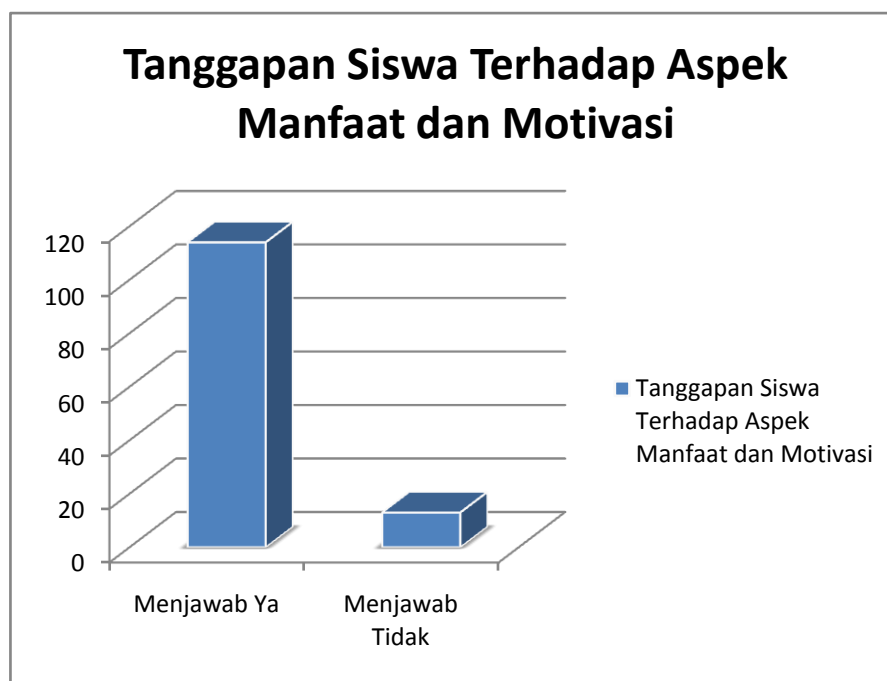
- f. Saya dapat memusatkan perhatian terhadap pembelajaran mengkafani jenazah. Bahan ajar multimedia tentunya mampu memusatkan perhatian siswa karena terdapat audio visual didalamnya yang mampu menstimulus siswa dibandingkan dengan bahan ajar seperti buku. Hal ini diungkapkan oleh 17 orang siswa yang memilih “YA” dan hanya 1 orang yang memilih “TIDAK”, jika dipersentasekan maka 94,44% berbanding 5,55%.
- g. Bahan ajar multimedia mampu memberikan pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak, karena bahan ajar multimedia mampu menggabarkan dan memvisualisasikan materi kedalam bentuk yang nyata sehingga membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Hal ini diungkapkan oleh 16 orang siswa yang memilih “YA” dan hanya 2 orang yang memilih tidak, jika dipersentasekan maka 88,90% berbanding 11,11%
- h. Bahan ajar multimedia lebih mudah digunakan karena dapat belajar dimanapun dan kapanpun, 16 siswa setuju untuk memilih “YA” dan hanya 2 orang yang memilih “TIDAK”, jika dipersentasekan maka 88,90% berbanding 11,11%.

Berikut adalah jumlah voting yang diisi oleh 18 siswa yang berpartisipasi dalam uji coba bahan ajar materi penyelenggaraan jenazah

(mengkafani jenazah) mata pelajaran PAI kelas XI SMA dengan menggunakan *adobe flash professional cs 6*.

Tabel 4.40 Jumlah Tanggapan Siswa Terhadap Aspek Manfaat dan Motifasi

Kriteria	Jumlah
Jumlah Jawaban “YA”	114
Jumlah Jawaban “TIDAK”	13



Gambar 4.19

Diagram Tanggapan Siswa Terhadap Aspek Manfaat dan Motivasi

Berdasarkan diagram diatas maka dapat dipahami bahwa hasil voting menunjukkan angka tertinggi terhadap jawaban “YA” dibandingkan “TIDAK”, maka dapat diambil kesimpulan bahwa bahan ajar yang dikembangkan mampu memberikan motivasi dan manfaat terhadap siswa.

5. Tanggapan Guru dan Siswa Berdasarkan Hasil Wawancara

a. Wawancara dengan guru SMA Negeri 1 P.Raya

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan narasumber yang merupakan salah seorang guru mata pelajaran PAI kelas XI yaitu bapak Z beliau mengatakan bahwa sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi bahan ajar berbasis multimedia.

Beliau menambahkan bahwa tidak semua guru bisa membuat bahan ajar seperti itu, mengenai tanggapan beliau terhadap bahan ajar tersebut beliau mengatakan bahwa bahan ajar tersebut sudah sangat baik walau ada beberapa kekurangan, namun secara keseluruhan beliau mengatakan sudah sangat bagus. Beliau pun berharap nantinya aplikasi pembelajaran tersebut tidak hanya mencakup satu materi saja namun beliau berharap semua materi pembelajaran yang bersifat tutorial mampu dikemas menjadi bentuk aplikasi pembelajaran interaktif dan dapat digunakan serta disebar sehingga dapat membantu guru – guru dalam proses pembelajaran.

b. Tanggapan Siswa

Sama halnya dengan tanggapan bapak Z, siswapun memberikan tanggapan positif dan beberapa masukan untuk peneliti. Menurut salah seorang siswa kelas XI IPA SMA Negeri P. Raya berinisial YN, siswa tersebut mengatakan bahwa sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif seperti yang peneliti kembangkan. Siswa

tersebut menambahkan bahwa dia sangat senang dan tertarik ketika pertama kali peneliti mempresentasikan bahan ajar tersebut.

Menurutnya bahan ajar yang dikemas dalam bentuk aplikasi pembelajaran interaktif ini sangat bagus sekali untuk membantu pemahamannya dalam proses pembelajaran, karena menurutnya sebelum melakukan praktek mengkafani jenazah sudah seharusnya diajarkan teori mengkafani jenazah dengan menampilkan tutorial dalam bentuk animasi sehingga siswa terbantu secara visual untuk memahami teori tersebut. Siswa tersebut juga menambahkan bahwa produk sudah sangat baik namun perlu adanya perbaikan dari segi tampilan dibuat agar lebih menarik lagi dan lebih interaktif lagi.

Selain siswa Y, ada pula siswi berinisial RF yang mengemukakan tanggapannya terhadap aplikasi pembelajaran interaktif. Siswi tersebut mengatakan bahwa bahan ajar tersebut mampu membantu siswa dalam memahami pembelajaran dengan sangat baik daripada belajar dengan bahan ajar seperti buku, slide, dan penjelasan dari guru semata karena menurutnya bahan ajar tersebut mampu memvisualkan materi sehingga mampu memberikan pemahaman yang jelas mengenai materi mengkafani jenazah. Adapun masukan yang diberikan oleh siswi RF adalah perbaikan dari segi font atau tulisan hendaknya lebih dipangkas menjadi lebih sedikit.

BAB V

KESIMPULAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari proses penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Materi Penyelenggaraan Jenazah (Mengkafani Jenazah) Mata Pelajaran PAI dengan Menggunakan *Adobe Flash Profesional CS 6*” maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Adapun tahapan atau langkah langkah yang dilakukan dalam proses pengembangan bahan ajar ini dengan menggunakan model pengembangan Dick & Carrey. Tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :
 - a. Menentukan mata pelajaran yang akan dikembangkan, peneliti memilih mata pelajaran PAI dengan berbagai pertimbangan.
 - b. Mengidentifikasi kurikulum mata pelajaran yang dikembangkan. Sebelum mengembangkan bahan ajar peneliti harus mengetahui kurikulum mata pelajaran tersebut agar nantinya peneliti mengetahui tujuan pembelajaran dan poin-poin yang ditekankan pada materi sehingga nantinya ketika bahan ajar tersebut digunakan, pengguna mampu mencapai dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Selain itu peneliti juga menyamakan kurikulum bahan ajar yang dikembangkan dengan kurikulum yang diterapkan disekolah, agar nantinya antara kurikulum sekolah dengan kurikulum bahan ajar yang dikembangkan relevan.

- c. Proses pengembangan meliputi mengidentifikasi tujuan pembelajaran, menganalisis tujuan pembelajaran, menganalisis karakter siswa, merumuskan tujuan khusus pembelajaran, mengembangkan instrument penilaian, mengembangkan strategi pembelajaran dan mengembangkan serta memilih materi pembelajaran.
 - d. Pada proses prapengembangan, hal pertama yang dilakukan peneliti adalah membuat desain *flowchart* dan *storyboard*.
 - e. Tahap kelima dilakukan ketika proses pengembangan telah selesai dan produk siap untuk divalidasi baik dari aspek tampilan maupun pemrograman oleh ahli desain media yang dilakukan oleh dosen IAIN P.Raya yaitu bapak Abdul Azis. Setelah produk dinyatakan layak untuk digunakan dan direvisi berdasarkan saran dan masukan, peneliti pun menyerahkan bahan ajar tersebut kepada validator ahli materi untuk di validasi baik dari aspek pembelajaran maupun dari aspek isi. Setelah produk dinyatakan layak dan direvisi peneliti pun mulai melakukan uji coba, uji coba pun dilakukan dalam tiga tahapan yaitu ujicoba perorangan yang dilakukan oleh 3 orang siswa, setelah itu bahan ajar direvisi, kemudian bahan ajar diuji coba kepada kelompok kecil yang dilakukan oleh 10 orang siswa. Setelah semua rampung maka dilakukan uji coba tahap akhir yaitu uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh siswa XI yang berjumlah 18 orang siswa.
2. Mengenai kualitas bahan ajar berbasis multimedia mengkafani jenazah, penilaian uji coba kelompok besar mengenai aspek tampilan dikategorikan

sangat baik dan layak untuk digunakan. Berdasarkan penilaian uji coba kelompok besar dari aspek tampilan menyebutkan bahwa jumlah skor hasil penilaian yang diperoleh 726, jika skor tersebut dikonversikan kedalam skala likert maka uji coba kelompok besar dari aspek tampilan dapat dikategorikan sangat baik. Sedangkan dari data uji coba kelompok besar dari aspek materi mendapatkan hasil yang sangat baik dengan skor 456, jika skor tersebut dimasukkan kedalam skala likert maka ujicoba kelompok besar dari aspek materi dikategorikan sangat baik. Selain itu, terdapat aspek motifasi dan manfaat dimana mendapatkan jumlah jawaban ya pada setiap indikator 114 dengan persentase 88,90%, dan jumlah skor 13 dengan persentase 11,11% untuk jawaban tidak. Maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar mampu memberikan motivasi belajar dan manfaat dalam kehidupan sehari-hari.

3. Tanggapan guru dan siswa terhadap bahan ajar berbasis multimedia yang peneliti kembangkan sendiri dinilai sangat positif. Menurut keterangan hasil wawancara dengan narasumber bapak Z guru mata pelajaran PAI kelas XI di SMA Negeri 1 P.Raya, bahan ajar berbasis multimedia yang peneliti kembangkan secara teknis sudah sangat baik dan sangat membantu dalam proses pembelajaran walaupun masih ada beberapa kelemahan namun secara umum sudah sangat baik. Beliau berharap nantinya bahan ajar tersebut bisa dikembangkan dan diperbanyak bahkan tidak hanya untuk materi itu saja, agar nantinya dapat digunakan oleh guru-guru PAI dalam proses pembelajaran. Sama halnya dengan tanggapan siswa pada saat wawancara, siswa berinisial Y mengatakan bahwa bahan ajar ini sudah sangat baik

namun masih ada beberapa yang kekurangan yang sebaiknya diperbaiki kedepannya. Siswa Y pun berharap agar kedepannya semua bahan ajar dibuat dengan berbasis aplikasi multimedia karena sangat mempermudah siswa dalam pembelajaran. Selain Y, seorang siswi berinisial RF kelas XI IPA SMA Negeri P.Raya juga memiliki tanggapan tersendiri, menurutnya bahan ajar yang diuji cobakan sangat menarik dan mampu memotivasinya untuk lebih giat lagi dalam pembelajaran. Jadi berdasarkan hasil analisis data uji coba dan tanggapan guru beserta siswa maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar materi penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah) mata pelajaran PAI kelas XI IPA dengan menggunakan *adobe flash professional CS 6* sudah layak untuk dijadikan bahan ajar.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Tindak Lanjut

Adapun mengenai saran pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan produk tindak lanjut adalah sebagai berikut :

1. Saran Pemanfaatan

Peneliti menyarankan agar bahan ajar materi mengkafani jenazah dengan menggunakan *adobe flash* yang peneliti buat, hendaknya dikembangkan tidak hanya dari satu aspek pembelajaran saja, namun juga dilengkapi dengan pengembangan bahan ajar pada materi selanjutnya agar nantinya hasil penelitian ini dapat bermanfaat di masyarakat terpelajar.

2. Diseminasi

Guru PAI SMA harus mulai belajar dan memiliki kompetensi serta keterampilan dalam mengolah bahan ajar yang bersifat interaktif serta mengembangkannya sesuai dengan pokok bahasan dan variasi yang berbeda.

3. Pengembangan Produk Tindak Lanjut

Bahan ajar materi penyelenggaraan jenazah (mengkafani jenazah) dengan menggunakan *adobe flash* dapat dikembangkan lebih lanjut sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus., *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung : PT. Refika Aditama, 2014.
- Amri, Sofan., *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakarya, 2013.
- Abdullah, Burhanudin., *Pendidikan Islam Sebagai Sebuah Disiplin Ilmu*. Yogyakarta : Pustaka Prisma, 2011.
- Aziz, Abdul, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Mata Pelajaran Fiqih di MTs”, *Tesis Magister*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2007.
- AH, Hujair, Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantar, 2013.
- Ansyar, Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta, 2012.
- Agus Arwani, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia, File PDF, (<http://downloadportalgaruda.org/article=251465&val=6753&title=PEMBELAJARAN%20PENDIDIKAN%20AGAMA%20ISLAM%20BERBASIS%20MULTIMEDIA>) diakses pada tanggal 10 juni 2015 pukul 16:00.
- B, Hamzah, Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta : PT. Bumi Aksara, , 2011.
- Basar Khairul, *Mengkaji Kembali Pengajaran di Sekolah Menengah (SMP dan SMA) di Indonesia*. Inovasi online- Vol. 2/XVI/November 2004. File Pdf, diakses pada tanggal 10 juni 2015, pukul 16.00.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Tejemah*, Surabaya : CV Jaya Sakti, 1997.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1989.
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2011.
- Hasanah, Aan, *Pengembangan Profesi Guru*, Bandung : Pustaka Setia, 2012.
- Mazrur, *Teknologi Pembelajaran*, Malang : Intimedia, 2011.
- Musfiquon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2012.

- Mabruroh, Titin & Wulandari, Trisa, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XI*, Klaten : PT. Intan Pariwara, 2014.
- Mayub, Afrizal, *e-Learning Berbasis Macromedia Flash MX*, Yogyakarta : Penerbit Graha.
- Marfuah Siti, *Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, skripsi UIN Malang, 2007
(<http://lib.uin-malang.ac.id/files/thesis/fullchapter/03110122.pdf>), Diakses pada Kamis 09-07-2015 pukul 13.00 wib.
- Nur Himah, Farida, *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa MTs Kelas VIII Semester 2 (Materi Pokok Ibadah Haji dan Umrah)*, skripsi : 2013, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Diambil dari (<http://digilib.uin-suka.ac.id/8648/1/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>) Diakses pada hari Rabu tanggal 17 Juni 2015.
- Prastowo, Andi, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, Yogyakarta : Diva Press, 2013.
- Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Rohman, Muhammad, & Amri, Sofan, *Strategi dan Design Pengembangan Sistem Pembelajaran*, Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher, 2013.
- Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : KENCANA PRENADA MEDIA GROUP, 2012.
- Sanjaya Wina, *Penelitian Pendidikan (Jenis, Metode, dan Prosedur)*, Jakarta : Kencana, 2014.
- Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2013.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20, 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung : Penerbit Citra Umbara, 2003.
- Usman, Basyiruddin, & Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Delia Citra Utama, 2002.
- Warsita, Bambang, *Teknologi Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta, 2008.
- Yaumi, Muhammad, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, Jakarta, Kencana, 2013.

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/42359/4/Chapter%20II.pdf> (*Adobe Flash File pdf. diakses pada Kamis, 09-07-2015 pukul 13.00 WIB*)

PROFIL SEKOLAH

A. Identitas Umum

Nama Sekolah	: SMAN 1 PALANGKA RAYA
NSS/NPSN	: 301.14.61.01.001/30203479
Alamat Sekolah	: Jl. AIS Nasution 2 Palangka Raya
Kelurahan	: Langkai
Kecamatan	: Pahandut
Kota/Kabupaten	: Palangka Raya
Provinsi	: Kalimantan Tengah
Telpon/faxs	: (0536) 3221886 / (0536) 3239969
Email	: info@sma1palangkaraya.sch.id
Web Site	: http://www.sman1palangkaraya.sch.id
Status Sekolah	: Negeri
Tahun Mulai Beroperasi	: 1959
Jenjang dan No SK Akreditasi	: A

B. Sejarah Sekolah

SMA Negeri 1 Palangka Raya didirikan pada tahun 1959 dengan swadaya masyarakat. Pertama kali didirikan dengan nama SMA Bandar Veteran yang berlokasi di jalan Darmo Sugondo. Sejak tanggal 1 agustus 1959 disahkan menjadi SMA Negeri 1 Palangka Raya berdasarkan SK Mentri Pendidikan, Pengajaran, dan Kebudayaan (PP dan K) Republik Indonesia nmor 25/SK/B/III/1959. Pada tahun 1960 SMA Negeri 1 Palangka Raya berpindah lokasi dari jalan Darmo Sugondo ke jalan Ahmad Yani ditempat yang dulunya

disebut dengan SD Batu Palangk Raya (sekarang SDN 1 Langkai), selanjutnya pada tahun 1961 berpindah ke jalan AIS.Nasution No. 2 Palangka Raya sampai saat ini. Pimpinan sekolah yang pernah bertugas di SMA Negeri 1 Palangka Raya sejak awal berdirinya (1959) sampai sekarang telah berganti sebanyak 13 kali, yaitu :

No	Nama	Periode Tugas
1	Hendrik Timang	1 januari 1959 – 1960
2	Christian Tuwan, BA	1960 – 31 Januari 1968
3	Drs. Seth Bakar	1 Februari 1968 – 1 Juli 1975
4	Drs. EN. Serang	2 Juli 1975 – 1 April 1978
5	Oben Kael, BA	2 April 1978 – 15 Januari 1988
6	Y. Pinder Eong, BA	16 Januari 1988 – 22 Juli 1989
7	H. Sutopo Hadinoto, SH	23 Juli 1989 – 31 Agustus 1999
8	Dra. Hj. Ainun Djariah	1 September 1999– 31 Agustus 2000
9	Drs. Henardi Taib	1 September 2000 – 11 Maret 2000
10	Drs. Yuwono	12 Maret 2000 – 12 Maret 2002
11	Dra. Russaly A. Emond	13 Maret 2002 – 28 Februari 2004
12	Dra. Rosmari Jawon, M.Si	28 Februari 2004 – Desember 2011
13	Nampung, S. Pd	Desember 2011 – Juni 2015
14	Dra. Badah Sari, MM	Juni 2015 – Sekarang

Saat ini dalam tugas sehari-hari Kepala Sekolah dibantu oleh 4 orang wakil kepala sekolah yaitu :

1. Wakil Kepala Sekolah Urusan Kurikulum : Drs. Edral Gandi
2. Wakil Kepala Sekolah Urusan Kesiswaan : Zaini, M. Pd.I
3. Wakil Kepala Sekolah Urusan Sarana dan Prasarana : Susanto, S. Pd, MM
4. Wakil Kepala Sekolah Urusan Humas : Dra. Suliansi, MM

SMA Negeri 1 Palangka Raya memiliki visi dan misi sebagai berikut :

Visi :

“UNGGUL DALAM PRESTASI, BERBASIS TEKNOLOGI DAN KEUNGGULAN LOKAL SERTA BERWAWASAN GLOBAL YANG DIJIWAI NILAI-NILAI KARAKTER BANGSA”

Misi :

1. Meningkatkan iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Menjadikan SMA Negeri 1 Palangka Raya sebagai Pusat Sumber Belajar yang berkualitas menuju Kalteng Harati
3. Membentuk peserta didik yang berintegritas, berkarakter kuat, dan berkepribadian tinggi dengan semangat Isen Mulang
4. Mewujudkan lingkungan sekolah yang aman, tertib, bersih, indah, rindang, ramah tamah, dan kekeluargaan dalam filosofi Huma Betang
5. Meningkatkan wawasan dan potensi keunggulan lokal yang terintegritas kedalam mata pelajaran
6. Manfaat teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan berbasis keunggulan lokal dan berwawasan global
7. Menerapkan manajemen partisipatif yang melibatkan seluruh warga sekolah
8. Menjalin kemitraan dengan instansi atau lembaga terkait untuk meningkatkan kualitas pendidikan

C. Jumlah Peserta Didik

serta didik pada tahun ajaran 2016/2017 seluruhnya berjumlah 1326 orang, persebaran jumlah peserta didik antar kelas merata.

Jumlah Peserta Didik Tahun Ajaran 2016/2017

Kelas	Jumlah Siswa			Jumlah Rombel	Jumlah Per Rombel
	L	P	Jumlah		
X MIPA	116	187	303	8	37
X IPS	85	81	166	4	41
X BHS	16	56	72	2	36
XI BHS	18	21	39	1	39
XI IPA	115	173	288	7	41
XI IPS	107	86	193	5	38
XII BHS	20	31	51	2	25
XII IPA	95	123	218	5	43
XII IPS	86	68	154	4	38
Total	658	826	1484	38	39

PEDOMAN WAWANCARA GURU

Prapenelitian

1. Dalam proses pembelajaran media dan bahan ajar jenis apa yang sering digunakan saat proses pembelajaran?
2. Apa motivasi bapak memilih bahan ajar dan media tersebut dalam proses pembelajaran?
3. Apakah bapak pernah menggunakan bahan ajar berbasis aplikasi yang dikemas dalam bentuk animasi sebelumnya?
4. Apakah siswa sudah pernah sebelumnya menggunakan bahanajar berbasis aplikasi sebelumnya?

PascaPenelitian

1. Bagaimana tanggapan bapak setelah melihat dan mengaplikasikan sendiri aplikasi bahan ajar berbasis multimedia yang saya kembangkan?
2. Apakah menurut bapak bahan ajar ini nantinya bermanfaat bagi guru dan siswa?
3. Apa harapan bapak kedepannya mengenai perkembangan produk ini?

PEDOMAN LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN

KUALITAS BAHAN AJAR

No	Aspek	No Butir	Aspek	Jumlah Butir
1	Kualitas isi dan tujuan	1,2,3,4,5,6	Materi	6
2	Kualitas instruksional	6,7	Manfaat dan motivasi	2
Kualitas Teknis				
1	Keterbacaan	1,2,3,4	Tampilan	4
2	Mudah digunakan / tayangan	8	Manfaat dan motivasi	1
3	Kualitas tampilan	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	Tampilan	10
4	Kualitas penanggung jawaban			
5	Kualitas pengelolaan programnya			
6	Kualitas pendokumentasian nya			

Kisi-kisi lembar evaluasi berdasarkan kualitas perangkat lunak media pembelajaran menurut Walker dan Hess (1984: 206) dikutip dari buku Azhar Arsyad berjudul Media Pembelajaran.

HASIL ANALISIS VALIDASI AHLI DESAIN DAN MEDIA

A. ASPEK TAMPILAN

Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
	1	2	3	4	5	
Keterbacaan teks atau tulisan	0	0	0	1	0	4
Pengaturan jarak : baris, alinea, batas dan karakter	0	0	0	1	0	4
Pemilihan jenis dan ukuran huruf	0	0	0	0	1	5
Pewarnaan gambar, tulisan dan bagan	0	0	0	1	0	4
Penempatan gambar	0	0	0	1	0	4
Pengaturan animasi	0	0	0	1	0	4
Tata letak	0	0	0	1	0	4
Desain slide	0	0	0	1	0	4
Pemilihan background	0	0	0	1	0	4
Keseimbangan tingkat resolusi	0	0	0	1	0	4
Desain luar produk (<i>casing & cover</i>)	0	0	1	0	0	3
Jumlah						44
Kategori						B

B. ASPEK PEMPROGRAMAN

Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
	1	2	3	4	5	
Optimalisasi interaksi				1		4
Kemudahan navigasi				1		4
Kebebasan memilih menu untuk dipelajari				1		4
Komposisi setiap slide				1		4
Kompetibilitas system operasi				1		4
Kemudahan pemakaian				1		4
Pilihan Background					1	5
Kecepatan program				1		4
<i>Software</i> dapat dijalankan				1		4
Jumlah						37
Kategori						SB

HASIL ANALISIS VALIDATOR AHLI MATERI

A. ASPEK PEMBELAJARAN

Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
	1	2	3	4	5	
Kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar	0	0	0	0	1	5
Ketepatan materi dengan standar kompetensi	0	0	0	0	1	5
Ketepatan materi dengan kompetensi dasar	0	0	0	0	1	5
Kesesuaian latihan dengan kompetensi dasar	0	0	0	1	0	4
Pemberian latihan soal	0	0	1	0	0	3
Pemberian motivasi	0	0	0	1	0	4
Kesesuaian antara kompetensi, materi dan evaluasi	0	0	0	1	0	4
Jumlah						30
Kriteria						SB

B. ASPEK ISI

Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
	1	2	3	4	5	
Cakupan materi	0	0	0	1	0	4
Kejelasan materi	0	0	0	1	0	4
Urutan materi	0	0	0	1	0	4
Pemberian contoh untuk menjelaskan materi	0	0	0	1	0	4
Konsistensi dalam penyajian materi	0	0	0	1	0	4
Kaitan antar materi	0	0	0	1	0	4
Penggunaan bahasa dalam menjelaskan konsep, materi, dan latihan soal	0	0	0	1	0	4
Keseimbangan materi dengan latihan	0	0	1	0	0	3
Petunjuk pengerjaan soal	0	0	1	0	0	3
Variasi bentuk soal	0	0	1	0	0	3
Penguatan atas jawaban soal	0	0	0	1	0	4
Jumlah						41
Kriteria						B

HASIL UJI COBA PERORANGAN

A. ASPEK TAMPILAN

Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
	1	2	3	4	5	
Keterbacaan teks atau tulisan	0	0	0	1	2	14
Pengaturan jarak : alinea, batas dan karakter	0	0	0	1	2	14
Pemilihan jenis dan ukuran huruf	0	0	1	0	2	14
Pewarnaan gambar tulisan dan bagan	0	0	1	0	2	14
Penempatan gambar	0	0	0	0	3	15
Tata letak	0	0	0	0	3	15
Desain tiap slide	0	0	0	1	2	14
Pemilihan background	0	0	0	1	2	14
Keseimbangan tingkat resolusi	0	0	0	1	2	14
Desain <i>cover</i> produk	0	0	0	2	1	13
Jumlah						141
Kriteria						SB

B. ASPEK MATERI

Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
	1	2	3	4	5	
Kemudahan memahami kalimat pada teks	0	0	0	3	0	12
Kemudahan memahami isi materi	0	0	0	2	1	13
Ketetapan urutan penyajian materi	0	0	0	3	0	12
Pemberian contoh untuk menjelaskan materi	0	0	1	1	1	12
Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	0	0	1	0	2	13
Kesesuaian materi dengan latihan soal	0	0	0	0	3	15
Jumlah						77
Kriteria						SB

HASIL UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. ASPEK TAMPILAN

Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
	1	2	3	4	5	
Keterbacaan teks atau tulisan	0	0	1	4	5	44
Pengaturan jarak : alinea, batas dan karakter	0	0	0	6	4	49
Pemilihan jenis dan ukuran huruf	0	0	2	2	66	44
Pewarnaan gambar tulisan dan bagan	0	0	0	3	74	47
Penempatan gambar	0	0	0	5	5	45
Tata letak	0	0	0	6	4	44
Desain tiap slide	0	0	1	4	5	44
Pemilihan background	0	0	2	6	2	40
Keseimbangan tingkat resolusi	0	0	0	6	4	44
Desain <i>cover</i> produk	0	0	1	5	4	43
Jumlah						444
Kriteria						SB

B. ASPEK MATERI

Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
	1	2	3	4	5	
Kemudahan memahami kalimat pada teks	0	0	1	6	3	42
Kemudahan memahami isi materi	0	0	1	6	3	42
Ketetapan urutan penyajian materi	0	0	0	7	3	43
Pemberian contoh untuk menjelaskan materi	0	0	0	3	7	47
Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	0	0	1	6	3	42
Kesesuaian materi dengan latihan soal	0	0	0	5	5	45
Jumlah						216
Kriteria						SB

HASIL UJI COBA KELOMPOK BESAR

A. ASPEK TAMPILAN

Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
	1	2	3	4	5	
Keterbacaan teks atau tulisan	0	0	0	11	7	44
Pengaturan jarak : alinea, batas dan karakter	0	0	1	15	2	49
Pemilihan jenis dan ukuran huruf	0	0	1	14	3	44
Pewarnaan gambar tulisan dan bagan	0	0	4	11	3	47
Penempatan gambar	0	0	2	11	5	45
Tata letak	0	0	5	9	4	44
Desain tiap slide	0	0	3	11	4	44
Pemilihan background	0	0	7	10	1	40
Keseimbangan tingkat resolusi	0	0	7	7	4	44
Desain <i>cover</i> produk	0	0	4	7	7	43
Jumlah						726
Kriteria						SB

B. ASPEK MATERI

Indikator	Bobot Tiap Kriteria					Total Skor
	1	2	3	4	5	
Kemudahan memahami kalimat pada teks	0	0	1	9	8	79
Kemudahan memahami isi materi	0	0	1	11	6	77
Ketetapan urutan penyajian materi	0	0	1	12	5	76
Pemberian contoh untuk menjelaskan materi	0	1	2	11	4	72
Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	0	0	2	12	4	74
Kesesuaian materi dengan latihan soal	0	0	2	8	8	78
Jumlah						456
Kriteria						SB

DAFTAR HADIR SISWA
UJI COBA KELOMPOK KECIL
BAHAN AJAR MATERI MENGKAFANI JENAZAH MATA PELAJARAN
PAI KELAS XI MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH*
PROFESIONAL CS 6

Kelas : XI IPA

No	NIS	NamaSiswa	Sabtu, 27 Agustus 2016
1	15153	Ahmad Rifani	√
2	14864	Achmad Reza Pahlevi	√
3	14902	Andini Ridho Ningrum	√
4	14869	Denta Ayu. S	√
5	-	Muhammad Bahrul Anwar	√
6	-	Nadya Wira	√
7	14816	Rani Yatin Ulfa	√
8	15163	Rahmad Rully Fauzi	√
9	-	Teguh Prastiyo	√
10	15040	Vira Wiriati Safitri	√

DAFTAR HADIR SISWA
UJI COBA KELOMPOK BESAR
BAHAN AJAR MATERI MENGKAFANI JENAZAH MATA PELAJARAN
PAI KELAS XI MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH*
PROFESIONAL CS 6

Kelas : XI IPA

No	NIS	NamaSiswa	Selasa, 06 september 2016
1	14828	Adinda Rizki Amelia	√
2	-	Adifa Muzdalifa	√
3	-	Dhea Aulindasari	√
4	-	Gina Yuvani Amalia	√
5	14802	Ifah Minarwiyanti	√
6	-	Ihsantio	√
7	15062	Irdian Sundah	√
8	-	Jihad Alif Alfikri	√
9	-	Nor Hikmah	√
10	14814	Nur Muhammad Faisal Ghani	√
11	15003	Riezki Faradiena	√
12	-	Rizky Apriliani Putri	√
13	-	R. Seandy. N. P. P	√
14	14967	Sigit Eko Prayogo	√
15	15071	Septia	√
16	-	Sabila Putri	√

17	-	Sintya Oktaviani	√
18	15078	Yudha Nugraha	√

LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA

Pengembangan Bahan Ajar PAI Materi Penyelenggaraan Jenazah (Mengkafani Jenazah)

Menggunakan *Adobe Flash Profesional CS6*

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Sasaran Program : Validator Ahli Media

Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, komentar atau saran umum dan kesimpulan
3. Rentang evaluasi dimulai dari “sangat baik” sampai dengan ”sangat kurang” dengan cara memberi tanda pada ”√” pada kolom yang sesuai dengan pendapat evaluator.

Keterangan :

SB= sangat baik; B= baik; C= Cukup; K= Kurang; SK= sangat kurang

A. Aspek Tampilan

No	Indikator	Kriteria				
		SB	B	C	K	SK
1	Keterbacaan teks atau tulisan					
2	Pengaturan jarak : baris, alinea, batas dan karakter					
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf					
4	Pewarnaan, gambar, tulisan dan bagan					
5	Penempatan gambar					
6	Pengaturan animasi					
7	Tata letak (<i>layout</i>)					
8	Desain slide					

9	Pemilihan background					
10	Keseimbangan tingkat resolusi monitor dengan produk					
11	Desain luar produk (<i>cover & casing</i>)					

B. Aspek Pemrograman

No	Indikator	Kriteria				
		SB	B	C	K	SK
1	Optimalisasi interaksi					
2	Kemudahan navigasi					
3	Kebebasan memilih menu untuk dipelajari					
4	Komposisi setiap slide					
5	Kompatibilitas sistem operasi					
6	Kemudahan pemakaian					
7	Pilihan background suara					
8	Kecepatan program					
9	<i>Software</i> dapat dijalankan					

C. Kebenaran Tampilan dan Pemrograman

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek tampilan dan pemrograman, mohon ditulis nomor slide seberapa pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

--	--	--	--

D. Komentar dan Saran Umum

--

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/ujicoba lapangan tanpa revisi
 2. Layak untuk digunakan/ujicoba dengan revisi sesuai saran
- (mohon diberi tanda silang (X) pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Palangkaraya,.....

Ahli Media

Abdul Azis, M.Pd
NIP. 197608072000031004

LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI

Pengembangan Bahan Ajar PAI Materi penyelenggaraan Jenazah
(Mengkafani Jenazah) Menggunakan *Adobe Flash Profesional CS6*

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Sasaran Program : Validator Ahli Materi

Tanggal :

Petunjuk :

4. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi
5. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, komentar atau saran umum dan kesimpulan
6. Rentang evaluasi dimulai dari “sangat baik” sampai dengan ”sangat kurang” dengan cara memberi tanda pada ”√” pada kolom yang sesuai dengan pendapat evaluator.

Keterangan :

SB= sangat baik; B= baik; C= Cukup; K= Kurang; SK= sangat kurang

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Kriteria				
		SB	B	C	K	SK
1	Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar					
2	Ketepatan materi dan reevansinya dengan Standar Kompetensi					
3	Ketepatan materi dan relevansinya dengan Kompetensi Dasar					
4	Kesesuaian latihan dengan Kompetensi Dasar					
5	Pemberian latihan soal					
6	Pemberian motivasi					
7	Kesesuaian antara kompetensi, materi dan					

	evauasi					
--	---------	--	--	--	--	--

B. Aspek Isi

No	Indikator	Kriteria				
		SB	B	C	K	SK
1	Cakupan materi					
2	Kejelasan materi					
3	Urutan materi					
4	Pemberian contoh untuk menjeaskan materi					
5	Konsistensi dalam penyajian materi					
6	Kaitan antar materi					
7	Penggunaan bahasa dalam menjelaskan konsep, materi dan atihan soal					
8	Keseimbangan materi dengan latihan					
9	Petunjuk pengerjaan soal					
10	Variasi bentuk soal					
11	Penguatan atas jawaban soal					

C. Kebenaran Aspek Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

4. Apabila terjadi kesalahan pada aspek pembeajaran dan isi, mohon ditulis nomor slide beberapa pada kolom 2.
5. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain.
6. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

D. Komentar dan Saran Umum

--

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/ujicoba lapangan tanpa revisi
 2. Layak untuk digunakan/ujicoba dengan revisi sesuai saran
- (mohon diberi tanda silang (X) pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Palangkaraya,.....

Ahli Materi

Dra. Sabariah MM

LEMBAR EVALUASI SISWA UJI COBA KELOMPOK BESAR

Pengembangan Bahan Ajar Materi Penyelenggaraan Jenazah (Mengkafani Jenazah)
Mata Pelajaran PAI Dengan Menggunakan
Adobe Flash Profesional CS 6

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Sasaran Program : Siswa SMA Negeri 1 Palangka Raya
Kelas : XI
Tanggal :

Nama Siswa :
NIS :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa bersangkutan.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek materi, tampilan, serta komentar atau saran.
3. Rentangan evaluasi dimulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sesuai dengan pendapat siswa.

Keterangan :

SB = sangat baik; B = baik; C = cukup; K = kurang; SK = sangat kurang

A. Aspek Tampilan

No	Indikator	Kriteria				
		SB	B	C	K	SK
1.	Keterbacaan teks atau tulisan					
2.	Pengaturan jarak : alinea, batas dan karakter					
3.	Pemilihan jenis dan kuran huruf					
4.	Pewarnaan gambar tulisan dan bagan					
5.	Penempatan gambar					
6.	Tata letak (<i>layout</i>)					
7.	Desain tiap slide					
8.	Pemilihan background					
9.	Keseimbangan tingkat resolusi monitor dengan produk					
10	Desain <i>cover</i> produk					

B. Aspek Materi

No	Indikator	Kriteria				
		SB	B	C	K	SK
1.	Kemudahan memahami kalimat pada teks					
2.	Kemudahan memahami isi materi					
3.	Ketepatan urutan penyajian materi					
4.	Pemberian contoh untuk menjelaskan materi					
5.	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi					
6.	Kesesuaian materi dengan latihan soal					

C. Aspek Manfaat dan Motivasi belajar

No	Indikator	Ya	Tidak
1.	Merasa sangat senang menggunakan produk sebagai bahan ajar		
2.	Dengan menggunakan produk ini saya tidak merasa bosan dalam pembelajaran		
3.	Saya dapat menerapkan apa yang saya pelajari pada produk ini dalam kehidupan sehari-hari		
4.	Belajar dengan menggunakan bahan ajar multimedia ini memotivasi saya untuk belajar lebih giat		
5.	Belajar dengan menggunakan bahan ajar multimedia ini lebih menarik di bandingkan belajar dengan metode konvensional		
6.	Saya dapat memusatkan perhatian terhadap pembelajaran menggunakan produk ini		
7.	Bahan ajar multimedia mampu memberikan pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak		
8.	Bahan ajar multimedia lebih mudah digunakan karena dapat belajar dimana pun dan kapan pun		

D. Komentar dan Saran Umum

--

--

Palangka Raya,.....

Siswa

NIS.....

LEMBAR EVALUASI SISWA UJI COBA KELOMPOK KECIL / PERORANGAN

Pengembangan Bahan Ajar Materi Penyelenggaraan Jenazah (Mengkafani Jenazah)
Mata Pelajaran PAI Dengan Menggunakan
Adobe Flash Profesional CS 6

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Sasaran Program : Siswa SMA Negeri 1 Palangka Raya
Kelas : XI
Tanggal :

Nama Siswa :
NIS :

Petunjuk :

4. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa bersangkutan.
5. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek materi, tampilan, serta komentar atau saran.
6. Rentangan evaluasi dimulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sesuai dengan pendapat siswa.

Keterangan :

SB = sangat baik; B = baik; C = cukup; K = kurang; SK = sangat kurang

E. Aspek Tampilan

No	Indikator	Kriteria				
		SB	B	C	K	SK
1.	Keterbacaan teks atau tulisan					
2.	Pengaturan jarak : alinea, batas dan karakter					
3.	Pemilihan jenis dan kuran huruf					
4.	Pewarnaan gambar tulisan dan bagan					
5.	Penempatan gambar					
6.	Tata letak (<i>layout</i>)					
7.	Desain tiap slide					
8.	Pemilihan background					
9.	Keseimbangan tingkat resolusi monitor dengan produk					
10	Desain <i>cover</i> produk					

F. Aspek Materi

No	Indikator	Kriteria				
		SB	B	C	K	SK
1.	Kemudahan memahami kalimat pada teks					
2.	Kemudahan memahami isi materi					
3.	Ketepatan urutan penyajian materi					
4.	Pemberian contoh untuk menjelaskan materi					
5.	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi					
6.	Kesesuaian materi dengan latihan soal					

G. Komentor dan Saran Umum

Palangka Raya,.....

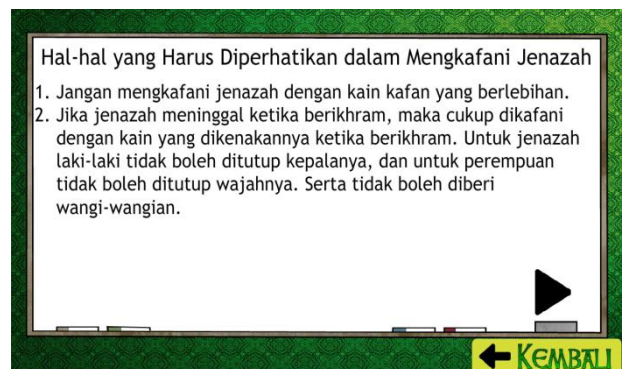
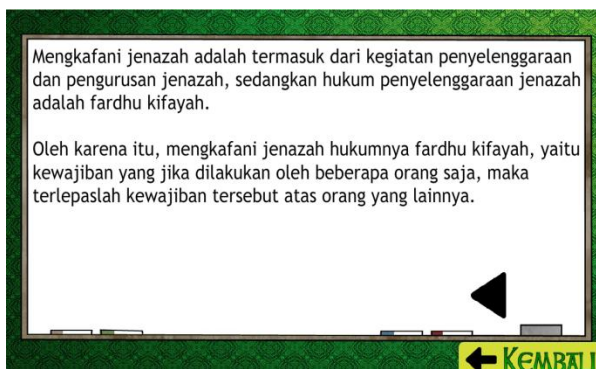
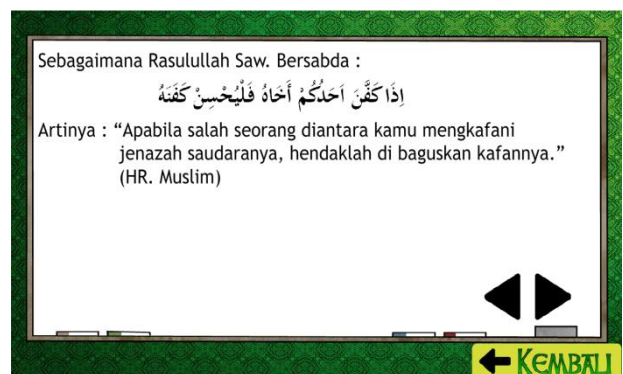
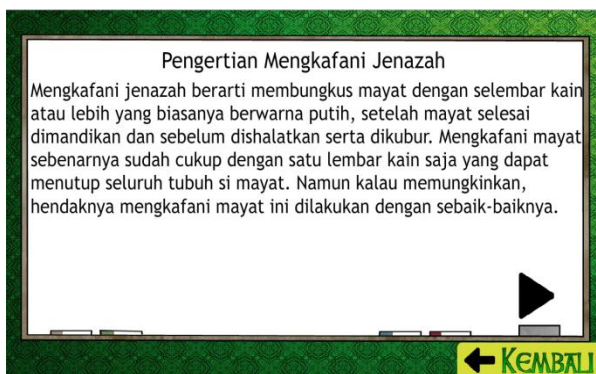
Siswa

NIS.....

**TAMPILAN BAHAN AJAR MATERI PENYELENGGARAAN
JENAZAH(MENGKAFANI JENAZAH) DENGAN ADOBE FLASH
PROFESIONAL CS 6**



Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian	Materi
Memahami ketentuan hukum islam tentang pengurusan jenazah	Menjelaskan tatacara pengurusan jenazah	Mampu menjelaskan tata cara mengkafani jenazah	Mengkafani jenazah



3. Bagi jenazah yang mati syahid, maka cukup dikafani dengan kain yang menempel di tubuhnya, walaupun banyak terdapat darah yang menempel pada kainnya. Jika ada pakaian yang terbuat dari besi atau kulit maka hendaknya ditanggalkan.
4. Biaya kain kafan dan perlengkapan jenazah hendaknya dari harta peninggalan milik jenazah pribadi.

← KEMBALI

Anjuran Mengkafani Jenazah

1. Menggunakan kain putih yang terbuat dari kain katun.
2. Membalurkan kain kafan dengan minyak wangi.
3. Memberikan kapas di bagian tertentu dari tubuh jenazah (mata, hidung, telinga, kemaluan dan anus).
4. Menggunakan kain kafan dengan hitungan ganjil, 3 lembar untuk laki-laki dan 5 lembar untuk perempuan.

← KEMBALI

5. Menggunakan kain yang bagus tetapi tidak mahal, yang dimaksud adalah kain yang berwarna putih, bersih, suci dan tebal.

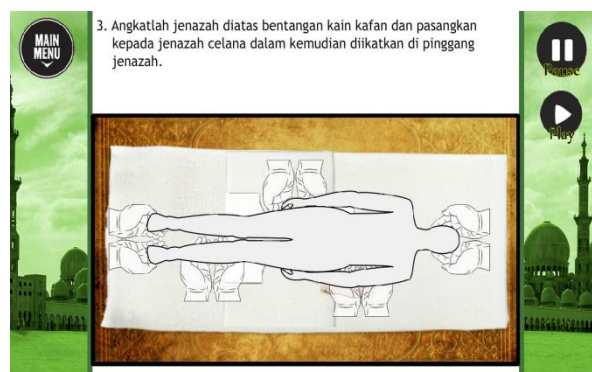
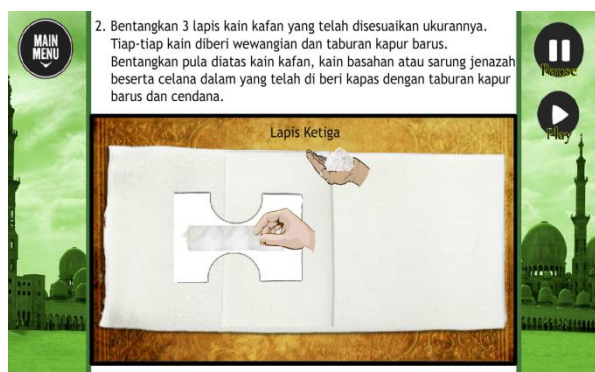
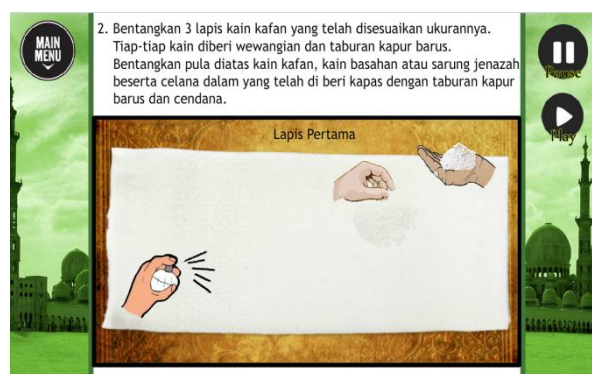
← KEMBALI

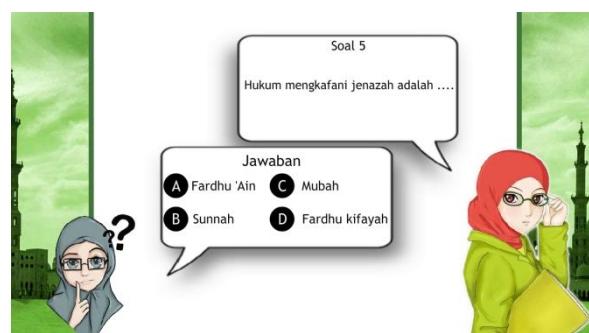
Larangan Dalam Mengkafani Jenazah

1. Menggunakan kain kafan yang mahal.
2. Menuliskan ayat Al-Qur'an atau Asma'ul Husna pada kain kafan.
3. Menggunakan kain kafan yang tipis dan tembus pandang.
4. Berlebih-lebihan dalam mengkafani jenazah.

← KEMBALI







Soal 6
Hal yang harus dilakukan untuk mengkafani jenazah yang meninggal ketika sedang ikhram adalah

Jawaban

A Dikafani dengan kain kafan selengkap
B Dikafani dengan kain ikhram yang dikenakan
C Dikafani dengan kain sutra
D Dikafani dengan kain beludru

Soal 7
Perhatikan pernyataan berikut ini !
1) Menggunakan kain kafan yang mahal
2) Menggunakan wangi-wangian pada kain kafan
3) Menuliskan ayat Al-Quran pada kain kafan
4) Menggunakan kain kafan yang dibeli dari uang peninggalan almarhum
Dari kalimat diatas, yang termasuk larangan dalam mengkafani jenazah adalah

Jawaban

A 1) dan 2)
B 3) dan 4)
C 2) dan 3)
D 1) dan 3)

Soal 8
Kain kafan untuk jenazah wanita terdiri dari

Jawaban

A Jilbab, baju, basahan dan 3 lembar kain pembungkus
B Jilbab, baju, celana dalam, dan 2 lembar kain pembungkus
C Baju, celana dalam, dan 4 lembar kain pembungkus
D Jilbab, baju, basahan, dan 2 lembar kain pembungkus

Soal 9
Pengertian mengkafani jenazah adalah

Jawaban

A Membungkus jenazah dengan beberapa kain kafan sesuai dengan syariat
B Membersihkan jenazah dari kotoran
C Membakar jenazah
D Mendiamkan jenazah

Soal 10
Salah satu anjuran dalam mengkafani jenazah adalah

Jawaban

A Menggunakan kain berwarna kuning untuk membungkus jenazah
B Menggunakan kain kafan dengan hitungan ganjil, 3 untuk laki-laki dan 5 untuk perempuan
C Menggunakan kain mahal
D Jenazah hendaknya diawetkan

Hasil Evaluasi

Skor Anda

70

Jawaban Benar 7
Jawaban Salah 3

KEMBALI

REFERENSI

- [1] Wawan Shofwan Sholehuddin, Risalah Al-Janaiz Ilmu dan Praktek Tafakur : Bandung, 2009
- [2] M. Nasaruddin Al-Albani, Tuntunan Lengkap Mengurus Jenazah, Gema Insani : Jakarta, 1999
- [3] Sayyid Sabiq, Fiqih Sunnah, PT. Al-Ma'rif : Bandung, 1993
- [4] Sulaiman Rasyid, Fiqih Islam, Sinar Baru Algesindo : Bandung 2010
- [5] Mabruroh Titin & Wulandary Trisa, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, PT. Macanan Jaya Cemerlang : Laten Tahun 2014

KEMBALI

PROFIL

Nama : Norsi Nati Rahman
TTL : Palangkaraya, 17 Juni 1993
Alamat : Jl. G.Obos XIV Gg. Banjar
Hoby : Makan
Jenjang Pendidikan : SDN Negeri Langkai 8 Palangkaraya, MTS Hidayatul Insan Fii Ta'limiddin, MA Hidayatul Insan Fii Ta'limiddin.

KEMBALI

SPECIAL THANKS

Kepada :

Pembimbing 1 & 2
- Dr. H. Megant, M.Pd
- H. Mublis Rahmat, M.Pd

Validator
- Abdul Azis, M.Pd
- Dra. Sabariah, M.M

Pengembang
- Norsi Nati Rahman

Programmer
- Doni, S.Kom

Tema Kasih
Pada Ibu
Fikih

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

KEMBALI

MATERI Tombol menuju ke slide materi

SK DAN KD Standar kompetensi dan kompetensi dasar

PROFIL Biodata pengembang produk

REFERENSI Literatur sumber materi

SPECIAL THANKS Ucapan terima kasih

Tombol melanjutkan animasi materi

Tombol exit

Kembali ke menu awal

Tombol menghentikan animasi materi

Tombol memulai kembali animasi

Latihan soal

*Perhatian : Aplikasi pembelajaran ini dapat digunakan pada sistem operasi windows tanpa menggunakan aplikasi pendukung apapun

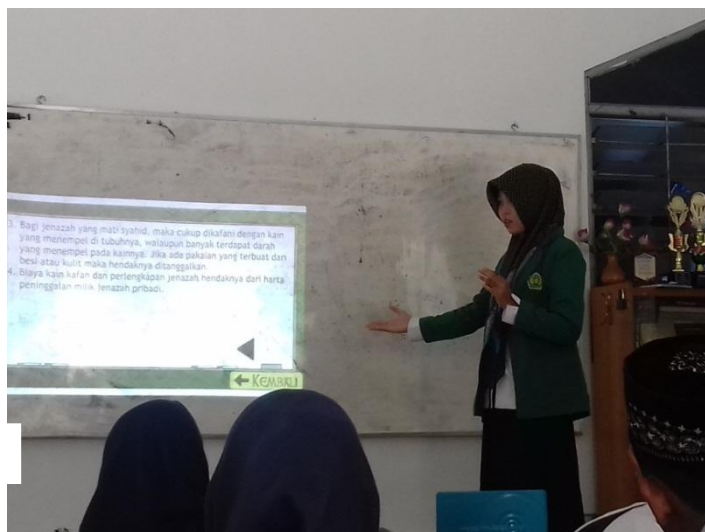
KEMBALI



Keterangan : Peneliti sedang melakukan persiapan presentasi bahan ajar pada uji coba kelompok besar



Keterangan : Peneliti sedang mengabsen siswa yang berpartisipasi dalam uji coba kelompok besar



Keterangan : Peneliti sedang mempresentasi kan bahan ajar kepada siswa



Keterangan : suasana siswa sedang mengisi angket



Keterangan : Peneliti melakukan foto bersama guru di depan gerbang SMA Negeri 1 Palangka Raya



Keterangan : Sidang Munaqasah skripsi tanggal 02 November 2016

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah	:	SMA Negeri 1 Palangka Raya
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Agama Islam
Kelas / Semester	:	XI/2
Standar Kompetensi	:	1. Memahami ketentuan hukum Islam tentang pengurusan jenazah
Kompetensi Dasar	:	1.1 Menjelaskan tatacara pengurusan jenazah 1.2 Memperagakan tatacara pengurusan jenazah
Indikator	:	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan tatacara mengkafani jenazah • Mampu memperagakan tatacara mengkafani jenazah
Alokasi Waktu	:	4 x 45 menit (2kali pertemuan)

Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menjelaskan dan memperagakan tatacara mengkafani jenazah

Karakter siswa yang diharapkan

- Kerja keras
- Kreatif
- Mandiri
- Rasa ingin tahu
- Gemar membaca

Materi Pembelajaran

- Mengkafani jenazah

Metode Pembelajaran

- Ceramah
- CTL (*Contextual learning*)
- Penugasan
- Refleksi

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

- Guru bertanya mengenai sedikit pengetahuan siswa tentang mengkafani jenazah.
- Guru memotivasi siswa mengenai keutamaan praktek pengurusan jenazah (mengkafani jenazah).
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil (*small group*) dan menempatkan dalam setiap kelompok *secara bertanggungjawab*

Kegiatan Inti

1). Eksplorasi

- Guru menjelaskan materi tentang mengkafani jenazah.

2). Elaborasi

- Guru mendemonstrasikan ilustrasi atau gambaran materi dengan bahan ajar yang dikembangkan dengan menggunakan adobe flash .

3) Konfirmasi

- Siswa mencari fakta permasalahan dari materi yang diberikan guru dengan cara menyuruh siswa menyimak isi materi dan memberikan opini terhadap materi pembelajaran..
- Siswa membentuk kelas menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi dan membentuk kelompok untuk memperagakan tatacara mengkafani jenazah..

Kegiatan Penutup

- Guru bersama siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan belajar dalam KD ini. Bermanfaat atau tidak ? Menyenangkan atau tidak ?

Sumber Belajar

- Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XI untuk SMP Tim penyusun Titin Mabrurroh dan Trisa Wulandari, Klaten : PT. Intan Pariwara, 2014.
- Bahan ajar materi mengkafani jenazah mata pelajaran PAI kelas XI menggunakan *adobe flash profesional cs 6*.

Penilaian

Teknik

- Tes tertulis

Bentuk Instrumen

- Pilihan Ganda

Skor maksimal 10

Nilai : Jumlah perolehan skor x 10

Jumlah skor maksimal

Guru Pendidikan Agama Islam

Zaini, M.Pd